

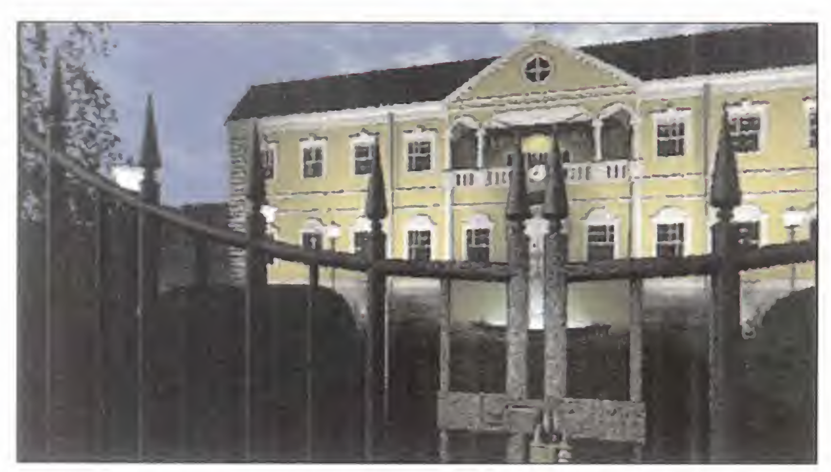
AÑO XIII - TERCERA ÉPOCA - Número 30
INCLUYE CD-ROM
595 PTAS
MICRO manía
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
Guía Especial
SOLUCIONES
MDK Te explicamos paso a paso cómo llegar al final de este fabuloso arcade
INFORMES
GT Interactive y Virgin
Descubre todas sus novedades para el próximo otoño
MEGAJUEGO
Dungeon Keeper
Toma el control de las fuerzas del mal
CARMAGEDDON
La carrera más salvaje
8 426239 020312 00030



u m a

Año XIII - Tercera época - Número 30 - Julio 1997







Nos encontramos en pleno verano y seguramente la mayoría de vosotros estará leyendo la revista sentado cómodamente en una hamaca, mientras escucha el sonido de las olas, bebe un refrescante granizado y, de vez en cuando, le echa un ojo a una chica en biquini o a un chico en bañador. Otra minoría estará preparando los exámenes de septiembre porque se ha pasado demasiado tiempo frente a la pantalla del ordenador jugando a su programa favorito. Nosotros también podríamos habernos ido de vacaciones, pero aquí seguimos, al pie del cañón, atentos a los títulos que durante este mes han aparecido, pocos, pero muy selectos.

Y como prueba de ello, este mes en nuestras páginas encontraréis comentarios desde juegos ya disponibles en el mercado, como «X-Wing vs Tie Fighter», «Dungeon Keeper» –nuestro Megajuego del mes–, «Guts'n'Garters» o «Ecstatica II», que reúnen todas las papeletas para alzarse en poco tiempo con los primeros puestos en las listas de ventas, hasta otros, que todavía están por venir, pero sobre los que encontraréis una amplia información, como «Earth 2140», «Dark Reign» o «No respect», auténticos bombazos futuros, a juzgar por que hemos visto hasta ahora. Por supuesto, no podemos olvidarnos de nuestra portada, «Carmageddon», un programa con el que Sci pretende romper con todos los esquemas del concepto que teníamos todos sobre lo que es un arcade de coches de carreras .

Como viene siendo habitual en los últimos números, además del contenido de la revista, en el que destacan dos reportajes acerca de dos compañías tan carismáticas como importantes, Virgin y GT Interactive, inauguramos una nueva sección de Micromanía: Guía Especial Soluciones, que en esta primera cita cuenta con todos los pasos necesarios para llegar al final de «MDK». Pero tampoco hay que olvidarse de nuestro CD-ROM, repleto de buenas demos e interesantes vídeos, ni de la segunda entrega del coleccionable "La Pequeña Gran Historia de los Videojuegos", que tanta aceptación ha tenido por todos vosotros. Como podréis comprobar, ni siquiera en fechas estivales faltamos a nuestra cita mensual con todos vosotros.

Así pues, disfrutad de este número cuanto podáis, mientras nosotros trabajamos en el siguiente, con sudor entre las cejas, moreno de monitor y un elevado grado de deshidratación, pero, eso sí, con gran placer por saber que os seguimos manteniendo informados de la actualidad más rabiosa.

Hasta el próximo mes.

r i o 

595 ptas. (IVA incluido)



69 GUÍA ESPECIAL SOLUCIONES

MDK

Veinte páginas llenas de datos y explicaciones de cada uno de los niveles de «MDK», para facilitaros enormemente la labor de finalizaros este increíble arcade.





135 ESCUELA DE PILOTOS

EUROPEAN NET MEET 4.0

Nuestros dos destacados pilotos se desplazaron a Londres para formar parte de una excepcional reunión. El nivel de los invitados fue elevadísimo y durante tres días estuvieron compartiendo conocimientos a bordo de sofisticados aviones de combate.



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Departamento de Filmación
Luis Santiago
Sergio Zazo

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba
Juan José Vázquez
Carlos F. Mateos
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alfonso Urgel (CD-ROM)

Secretaría de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera
Carmelo Sánchez
Pedro J. Rodríguez
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Guillermo de Cárcer
Ventura y Nieto
Enrique Bellón
Roberto Lorente

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por 



DEMOS

FALLOUT



Con el nombre de «Fallout» aparece un juego mezcla de varios géneros como son la estrategia, la aventura y el arcade en el que tendréis que intentar libertar a una raza primitiva que ha sido conquistada por la tecnología de otra raza con vuestra habilidad y reflejos.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 90, 16 MB de RAM, CD-ROM 2X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100 ó superior, 16 MB de RAM, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:

Carácter:	C
Inventario:	I
Cualidades:	S
Opciones:	O
Correr:	1
Abrir Cerrojos:	2
Trampas:	4
Movimiento:	Ratón

EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad FALLOUT y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

LEGACY OF KAIN



La leyenda de los vampiros ha atraído a mucha gente a lo largo de la historia. «Blood Omen: Legacy of Kain» es un arcade que lleva por argumento dicha leyenda y en el juego os convertiréis en uno de estos seres de la noche.
En la demo que os ofrecemos podréis jugar en diferentes lugares y acabará cuando logréis averiguar lo que os está ocurriendo.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 100, 16 MB de RAM, CD-ROM 2X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 133 ó superior, 16 MB de RAM, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:

Movimiento:	Cursores
Atacar:	Control
Magia:	Espacio
Sangre:	Alt
Armas/Hechizos:	F1
Mapa:	F6
Opciones:	F7

EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú del CD seleccionad LEGACY OF KAIN y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

WIPEOUT XL



La emoción de las carreras futurísticas llega de nuevo a las pantallas de vuestros ordenadores en la segunda entrega del arcade «Wipeout» en la que se han mejorado notablemente los gráficos y el sonido. Además, se ha incorporado más variedad de armamento.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 133, 16 MB de RAM, 24 MB de espacio en disco, CD-ROM 2X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 166 ó superior, 32 MB de RAM, 24 MB de espacio en disco, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:

Movimiento:	Cursores
Acelerar:	S
Disparo:	Espacio

INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad WIPEOUT XL y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Seleccionad PROGRAMAS en el menú de INICIO de Windows, después PSYNOGSIS\WIPEOUT XL y pulsad sobre el icono WIPEOUT XL DEMO.

TIGER SHARK



Os pondréis a los mandos de un sofisticado minisubmarino de combate en este arcade con gráficos poligonales en el que lucharéis tanto en superficie como bajo el agua en una misión de combate en la que tendréis que destruir varios objetivos con vuestras armas y misiles en este juego lleno de adicción.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 60, 8 MB de RAM, CD-ROM 2X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100 ó superior, 16 MB de RAM, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:

Movimiento:	Cursores
Acelerar:	A
Frenar:	Z
Disparo:	Control
Misil:	Espacio
Arma:	C
Objetivo:	X

EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú del CD seleccionad TIGER SHARK y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

PREVIEW

DARK EARTH

Después de una tremenda guerra nuclear, la Tierra se ha convertido en un mundo totalmente oscuro poblado por desalmadas criaturas en los que la luz sólo se hace visible en algunas pequeñas islas. En ellas sobreviven las únicas personas normales del planeta, pero están seriamente amenazadas por mutantes que intentarán llevarlas hacia el lado oscuro, y que tratarán de acabar con la raza humana.
Vuestra misisón será salvar el planeta y devolved la luz a la tierra en esta magnífica aventura gráfica de la que os ofrecemos una preview, y en la que podréis ver algunas escenas de este prometedor título.





SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 9 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

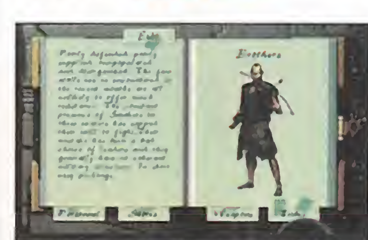
THE NEED FOR SPEED II



Aparece un nuevo simulador deportivo de coches en el que podréis conducir los más sofisticados automóviles deportivos en diferetes cirucuitos y tipos de carreras hasta que la adrenalina fluya por vuestras venas.
En la demo que os ofrecemos sólamente podréis seleccionar un circuito y un coche, pero seguro que se os hace la boca agua y os darán ganas de conseguir una versión comercial cuanto antes.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 100, 16 MB de RAM, CD-ROM 4X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 133 ó superior, 32 MB de RAM, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:
Movimiento: Cursores
EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad THE NEED FOR SPEED 2 y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

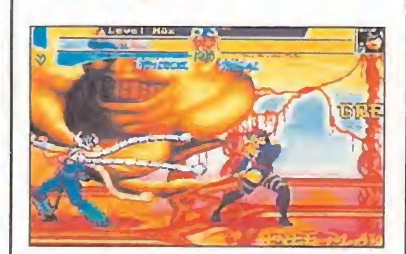
WATERWORLD



Un fascinante mundo acuático lleno de peligros se presenta ante vosotros en este arcade de estrategia, basado en la película del mismo nombre, en el que controlaréis grupos de piratas en diferentes misiones en pequeños islotes llenos de despojos y enemigos.
En la demo que os presentamos podréis jugar una de estas misiones en la que tendréis que rescatar a unos prisioneros.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 75, 16 MB de RAM, 20 MB de espacio en disco, CD-ROM 2X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100 ó superior, 32 MB de RAM, 20 MB de espacio en disco, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón
INSTALACIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad WATERWORLD y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN:
Teclead WW desde el directorio INTRPLAY\WW de vuestro disco duro.

X-MEN



En la demo que os damos de «X-Men» podréis jugar tanto uno como dos jugadores en un combate a tres asaltos.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 75, 8 MB de RAM, 10 MB de espacio en disco, CD-ROM 2X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100 ó superior, 16 MB de RAM, 10 MB de espacio en disco, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:

Jugador 1:	**F1**
Derecha:	D
Izquierda:	A
Ariba:	W
Abajo:	S
Punch:	T,Y,U
Kick:	G, H, J
Jugador 2:	**F2**
Movimiento:	Cursores
Punch:	Insert, Inicio, RePag
Kick:	Supr, Fin, Av Pag

INSTALACIÓN:
Desde el directorio XMEN del CD teclead INSTALL.
EJECUCIÓN:
Desde el directorio ACCLAIM\XMEN de vuestro disco duro teclead XMEN.

NIVELES

QUAKE

En el directorio QUAKE del CD podréis encontrar 500 nuevos niveles para este arcade en 3D que harán las delicias de los muchos "Quakeadictos" que se encuentran entre vosotros.
Además, os ofrecemos el «Quake Chess», un juego de ajedrez en el que las piezas serán vuestros monstruos favoritos.

DUKE NUKEM 3D

En el directorio DUKE del CD podréis encontrar más de 500 niveles para este fantástico arcade en 3D.
Además, os ofrecemos un nuevo nivel creado por los autores del programa, llamado «Duke en DC», en el que podréis recorrer las salas de "La Casa Blanca" destruyendo a vuestros enemigos, incluso en el despacho de Bill Clinton.

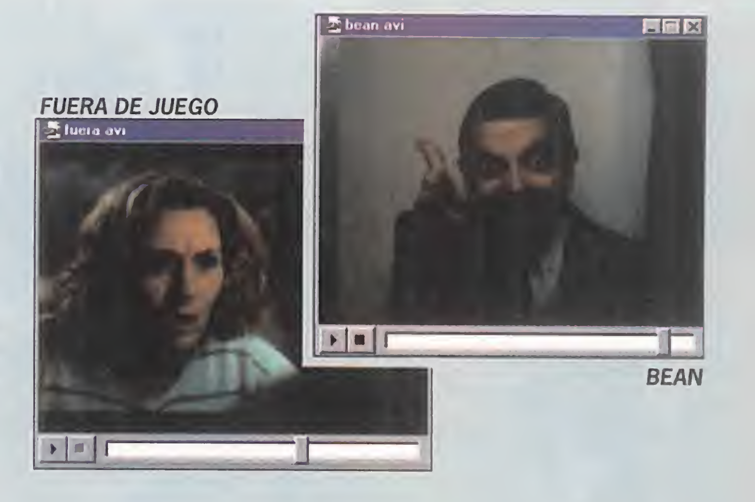
TRAILERS

FUERA DE JUEGO

Un aficionado al fútbol hasta la médula, socio del Arsenal desde la infancia, se encuentra enn curiosas situaciones al enamorarse de una chica que odia el deporte rey a muerte, poniendole casí enntre la espada y la pared.
Este es el argumento de «Fuera de Juego», una comedia del más puro estilo inglés que se estrenará próximamente en nuestro país.

BEAN

Seguro que todos vosotros habéis visto alguna vez en la televisión al fantástico comediante inglés "Mr. Bean". Pues bien, este curioso personaje va a saltar este verano de la pantalla pequeña a la grande en una divertida comedia que lleva por título «Bean. Lo último en cine catatrófico», en la que después de conseguir un pasaporte parece que viajará a los Estados Unidos para seguir haciendo de las suyas.



FUERA DE JUEGO
BEAN


AHORA SE Virgin
Ahora tienes la oportunidad de **hacerte Virgin para toda tu vida.** Cuando experimentes el placer de los juegos **Virgin** sabrás lo que es disfrutar de las emociones más apasionantes.
A partir del **1 de junio de 1997** tienes la oportunidad de llevarte **gratis un magnífico ordenador multimedia y la colección de todos los juegos en PC que Virgin Interactive lance al mercado, desde septiembre de 1997 hasta septiembre de 1998.**
Lo único que tienes que hacer es comprar, antes del **15 de agosto de 1997**, uno de los juegos anunciados en esta página, **rellenar el cupón** que encontrarás en el interior de la caja de cada juego, y enviarlo cuanto antes junto con la **Tarjeta de Registro** del juego: **participarás en el sorteo ante Notario del ordenador multimedia y la colección de juegos en PC.**
Por si fuera poco, a los **150 primeros cupones** recibidos les regalamos la **suscripción a la revista Micromanía, "La mejor revista de juegos para PC"** durante **6 meses.**
Teléfono Hot Line:
91-578 13 67.
Dirección Internet:
http://www.virgin.es

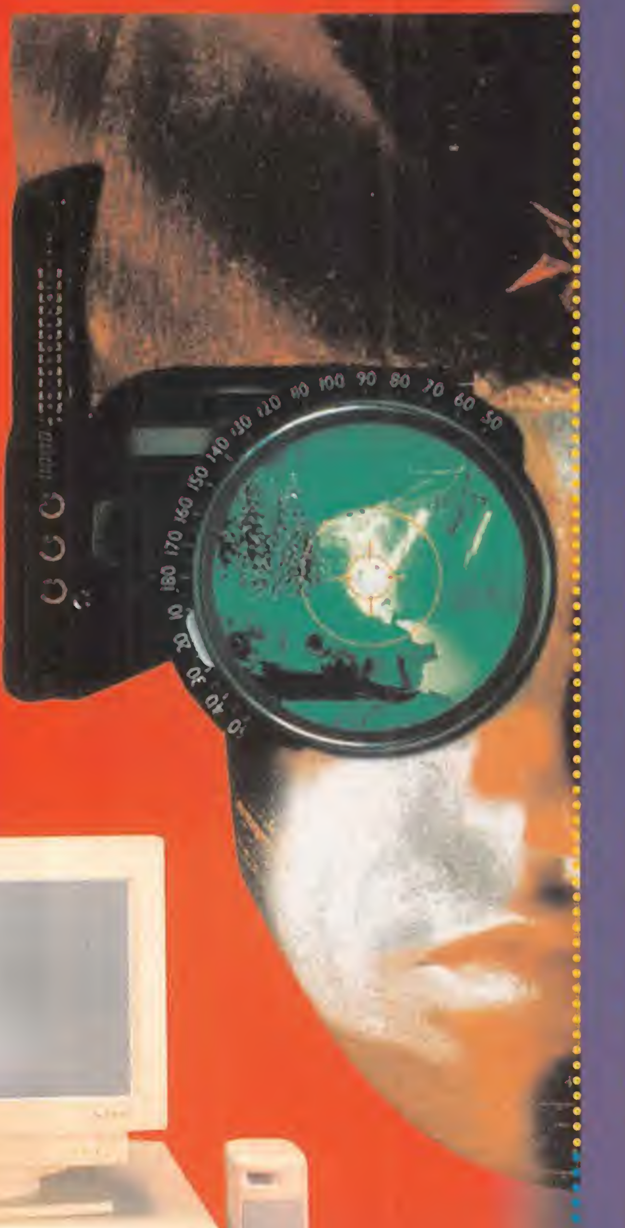
PARA TODA LA VIDA.

LINEA "FULL PRICE"

TITULO	FORMATO	GENERO
•RED ALERT	PC CD ROM	ESTRATEGIA
•COUNTERSTRIKE (MISIONES R. ALERT)	PC CD ROM	ESTRATEGIA
•SCREAMER 2	PC CD ROM	ARCADE COCHES
•TOONSTRUCK	PC CD ROM	AVENT. GRAFICA
•BROKEN SWORD	PC CD ROM	AVENT. GRAFICA
•COMMAND & CONQUER WIN 95	PC CD ROM	ESTRATEGIA
•CONQUEST OF THE NEW WORLD	PC CD ROM	ESTRATEGIA
•REDNECK RAMPAGE	PC CD ROM	SHOOT´EM UP

LINEA ECONOMICA "WHITE LABEL"

•LANDS OF LORE	PC CD ROM	ROL
•LOST EDEN	PC CD ROM	AVENTURA
•SCREAMER	PC CD ROM	ARCADE DE CARRERAS
•THE 7TH GUEST	PC CD ROM	AVENT. GRAFICA
•THE 11TH GUEST	PC CD ROM	AVENT. GRAFICA
•TILT	PC CD ROM	SIMULADOR PINBALL
•NAVY STRIKE	PC CD ROM	ESTRATEGIA
•THE CIVIL WAR	PC CD ROM	ESTRATEGIA



SI AUN NO ERES VIRGIN, ENVIANOS ESTE CUPON.

NOMBRE

APELLIDOS

DIRECCION:

CP: TELEFONO:

Para recibir más información de los juegos Virgin rellena este cupón y envíalo a Virgin Interactive: c/ Hermosilla, 46-2 dcha. 28001 Madrid.







MICRO mania

BLIZZARD
Lluvia de juegos

Pocas compañías como Blizzard han sabido captar la atención del gran público en los últimos años. Títulos como «Warcraft II», o más recientemente, «Diablo», han puesto a esta pequeña compañía a la cabeza de las favoritas de los jugadores más avezados. Y, según todo apunta, no han hecho más que empezar. A partir de este verano, dos nuevos programas en perspectiva que, no por esperados, tienen menor trascendencia para un público hambriento de novedades.



Hace poco tuvimos la suerte de poder hablar con Bill Roper, productor de la compañía, que nos contó algunos detalles sobre «Warcraft. Lord of the Clans» y «Starcraft», los dos proyectos que Blizzard ya tiene casi a punto, y que en cierto sentido, sobre todo el primero, se alejan del estilo habitual de la compañía. Algo que, sin duda, se pueden permitir con un equipo base formado por cerca de 45 miembros de I+D en temas de diseño y programación, más otros 30 integrantes dedicados exclusivamente a soporte técnico, así como el apoyo muy especial del grupo de Blizzard North –los autores de «Diablo»– con cerca de veinte programadores y artistas.

Pese a todo, y según Roper, en Blizzard se trata de conjugar lo más perfectamente posible técnica y guiones, aprovechando el talento y la experiencia de todos los miembros de la compañía en ambas áreas. "No se trata de la tecnología por la tecnología", afirma Roper, "sino de conjugar cuestiones como Battle.net, tan importantes para un juego como «Diablo», pero sin necesidad de entrar a fondo en cuestiones tan de moda como requisitos técnicos demasiado elevados, tarjetas aceleradoras, etc. Para nosotros lo importante es la jugabilidad, por eso siempre nos dedicamos a unos pocos juegos, para que los resultados sean realmente los que queremos, y los que quieren los usuarios, desde los noveles hasta los más expertos."

Así que, veamos sin más dilación lo que Blizzard nos tiene reservado para los próximos meses.

Starcraft

Treinta misiones diferentes, de uno a ocho jugadores simultáneos, Battle.net, una acción evolutiva, editores de mapas y escenarios para que el usuario pueda crear campañas completas... Parece algo más que simple estrategia en tiempo real, ¿verdad?

"La idea de «Starcraft»", comenta Bill Roper, "venía rondándonos hace ya bastante tiempo, basada en ciertos conceptos sobre ciencia ficción que siempre hemos manejado. El diseño principal y el concepto de un juego es algo que en Blizzard siempre nos hemos tomado muy en serio, y un aspecto en el que todos, todos intervenimos de algún modo. Por ejemplo, hemos tomado algunas cosas de «Warcraft II», parte del engine, y del interface,





pero casi todo es nuevo, sobre todo aquello relacionado con inteligencia artificial y los movimientos de las unidades que, a diferencia de «Warcraft II», donde los desplazamientos se basaban sobre una estructura de mallas, en «Starcraft» es mucho más fluido y libre."

"Han sido casi dos años", continúa Roper, "en el desarrollo de «Starcraft», y creo que tras este juego, teniendo en cuenta que ya hemos afrontado proyectos más innovadores como «Diablo» y, ahora, la aventura de «Warcraft. Lord of the Clans», se podrán ver cosas realmente originales procedentes de Blizzard."

Eso esperamos todos, siempre que la calidad sea la habitual de la compañía, desde luego.

Warcraft. Lord of the Clans





Un juego completamente nuevo. Una aventura basada en el fascinante universo de «Warcraft». Algo que, desde luego, no resulta nada habitual en Blizzard, acostumbrados a la estrategia y/o rol.

«Lord of the Clans» no es un juego de estrategia, ni nada que se le parezca. "Nuestra labor en Blizzard", afirma Roper, "es sobre todo creativa, por lo que no debe resultar tan extraño que decidamos afrontar géneros distintos de aquellos con los que habitualmente se nos relaciona." Sin embargo, es inevitable pensar, por qué una aventura, y no una continuación de la saga «Warcraft» en toda su "pureza"; aunque, "sí, definitivamente, en un futuro cercano, aparecerá «Warcraft III»", tal y como sentencia Bill Roper, "pero actualmente el mercado está plagado de juegos de estrategia en tiempo real –y eso incluye al propio «Starcraft»–, lo que ha sido una de las razones que nos ha llevado a afrontar una aventura, en lugar de seguir adelante demasiado pronto con «Warcraft III».

De todos modos, resulta difícil pensar que en Blizzard no caerán en la tentación de incluir ciertos toques de estrategia en su aventura, al igual que otras veces han caído algunas gotas de enigmas y puzzles en juegos de estrategia. "La verdad es que las fronteras entre los distintos géneros cada vez están más diluidas", comenta Roper, "y el ejemplo perfecto es «Diablo», que combinaba ingredientes de varios géneros, y fue todo un éxito."

Bien, esperemos que, efectivamente «Lord of the Clans» sea tan impresionante como los productos a los que ya nos ha habituado Blizzard y, sobre todo, divertido.



GANADORES DEL CONCURSO REALMS OF THE HAUNTING

Estos son los nombres de los autores de las historias premiadas, y que recibirán cada uno un juego de **Realms of the Haunting:**

Abel Díez Díez
Cartagena, Murcia
Antonio Mellado Cóblez
Canovellas, Barcelona
Dani Ridruejo Etxeberría
Pamplona, Navarra
F. Moreno Casanueva
Torrelodones, Madrid
Jesús Periago Lloveras
Mataró, Barcelona
Juan Martín García
Sonseca, Toledo
Juan Vázquez Herrera
Madrid
Luis Aguilar Serrano
Albacete
Mario Chavarria Pacheco
Galapagar, Madrid
Ricardo Corbacho Pérez
Madrid
Sergio Glez. Santalucía
Rubi, Barcelona
Tania Acuña Tecitor
Barcelona
Xavier Ramos Torrent
Barcelona

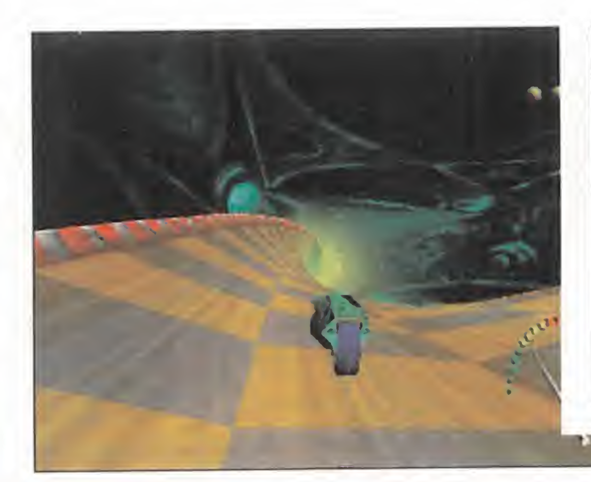
ACCLAIM salta al campo

Acclaim adelanta sus principales lanzamientos para la campaña del 97, entre los que se encuentran las versiones 97 y 98 de sus habituales programas deportivos dedicados a las áreas en que son más conocidos, como hockey y fútbol americano.

No es, sin embargo, éste el principal interés de la noticia sino que títulos como «NFL QBC'98» aparecerán en versión Nintendo 64. La máquina de Nintendo es una de las principales apuestas de Acclaim para la temporada, algo que ya quedó demostrado con «Turok» y que se ve reforzado ahora con el anuncio de este lanzamiento. No es, sin embargo, «NFL» la única novedad de la compañía en el terreno deportivo. El juego, que también aparecerá para PlayStation, se verá acompañado de otros títulos como «NHL Breakaway 98» para PlayStation y PC.

Por otro lado, y volviendo de nuevo a Nintendo 64, Acclaim prepara «Extreme G», un programa de carreras de aspecto muy atractivo, protagonizado por una especie de motos futuristas, y con unos circuitos de diseño realmente espectacular, y «Forsaken», mezcla de arcade, carreras y batallas espaciales, que presenta un aspecto realmente impresionante, y que aparecerá para PC y Nintendo 64. También veremos en los próximos meses la conversión de una de las licencias más esperadas, «Batman y Robin» que, por vez primera en mucho tiempo, no será un arcade de lucha y plataformas, como venía siendo habitual en las adaptaciones de películas realizadas por la compañía.

En definitiva, una serie de títulos que, según Acclaim, son sólo el comienzo de una lista mucho más amplia y atractiva para el futuro más cercano.





Extreme G





Forsaken

Batman y Robin



NHL Breakaway 98



La edición definitiva



Dinamic Multimedia anuncia el lanzamiento de «Extensión 2», de «PC Fútbol 5.0», dirigido a los incondicionales del deporte rey y del programa de la compañía española. Una revista anuario, dos CD, y el programa completo «PC Premier» –versión de la liga inglesa de «PC Fútbol 5.0»– forman el conjunto de «Extensión 2». Sin embargo, no son todos los datos al completo de la liga española, la inclusión de táctica de equipo como nueva opción, la colección histórica de todos los «PC Fútbol» o el añadido del "cómo se hizo..." lo más espectacular de esta edición, sino la posibilidad de conseguir la denominada "Edición de Oro", al alcance de todos los usuarios que envíen los comprobantes de compra de «Extensión 1» y «Extensión 2», pudiendo así disfrutar de un sólo CD con «PC Fútbol 5.0» y las dos extensiones, junto a un lujoso estuche y «PC Premier». Toda una joya para coleccionistas.

La trilogía ataca de nuevo

LucasArts, poco a poco, va entrando en terrenos a los que no nos tenía habituados en esto de los juegos, diversificando su oferta y abarcando un cada vez mayor número de géneros. Tras títulos como «X-Wing vs TIE Fighter», «Shadows of the Empire» o los inminentes «Jedi Knight» y «The Curse of Monkey Island», el proyecto que ya anuncia la compañía americana es





«Masters of Teras Kasi», para PlayStation. El juego es un arcade de lucha 3D en toda regla, pero protagonizado por los personajes más característicos de la trilogía cinematográfica, entre los que veremos, por ejemplo, al mismísimo Chewbacca, Bobba Fett, Storm Troopers o, claro está, Luke Skywalker, con sable láser incluído.
Aunque aún no se conocen demasiado de los detalles del juego, parece que ofrecerá todas las opciones típicas de los programas del género, aunque con las salvedad de que, en esta ocasión, los protagonistas son, ciertamente, sorprendentes.

GANADORES DEL CONCURSO LOST VIKINGS 2

Primer premio: Una mountain bike, un juego de Lost Vikings 2 y un puzzle.
Sergio Vázquez Martín (Coslada, Madrid)

Segundos premios: Cada uno recibirá un lote de juegos de Interplay: Blood&Magic, Shattered Steel, Disruptor y un puzzle de Lost Vikings 2.

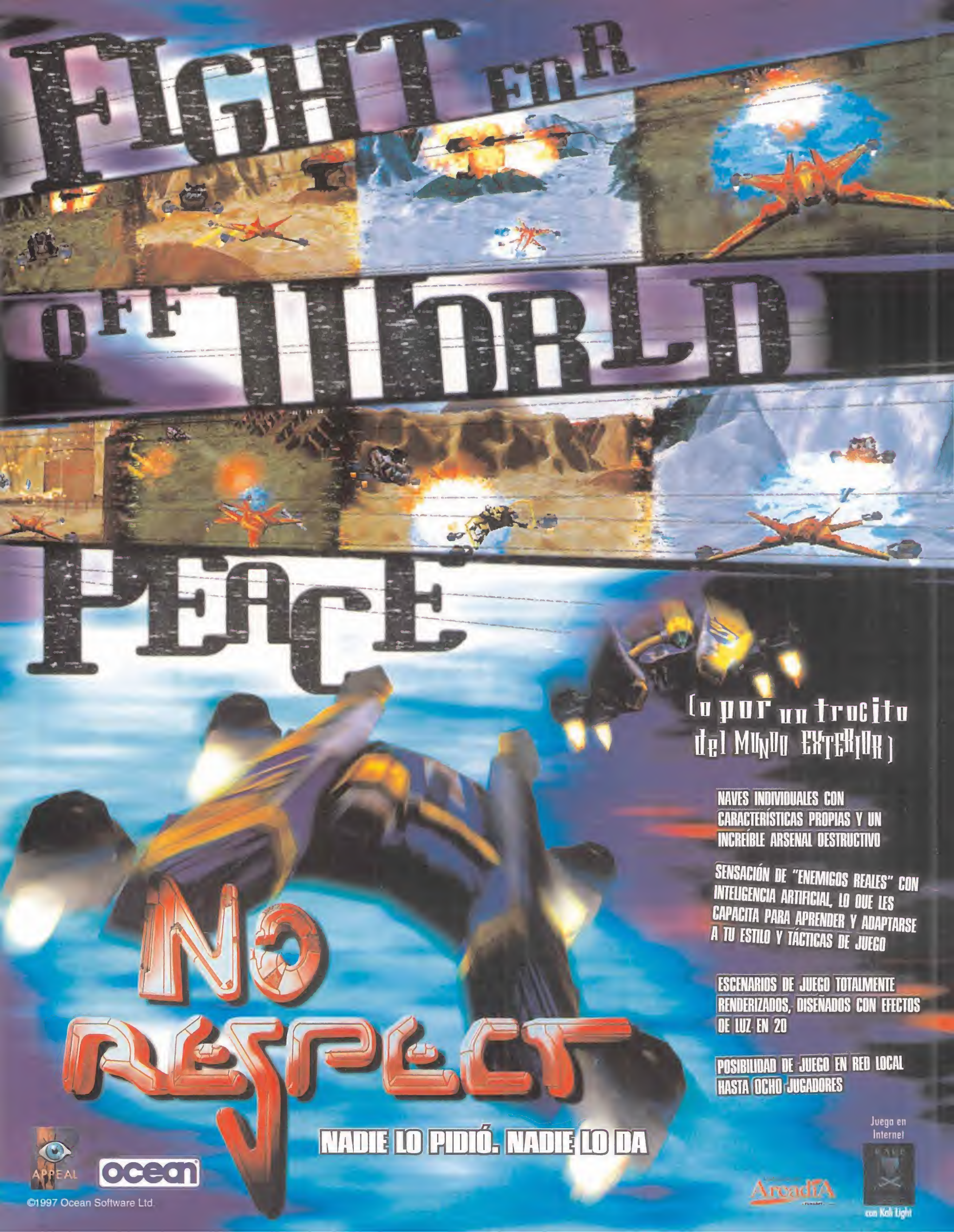
Álvaro Lizcano Sánchez (Ciudad Real). **Antonio Alfonso Aranega,** (Albox, Almería). **Carlos Félix Navarro,** (Málaga). **Daniel Moncada Garrido,** (Otura,- Granada). **Javier Ávila Barrios** (Leganés, Madrid).

El regreso

Bullfrog acaba de poner al descubierto uno de sus proyectos más secretos, una vez que, por fin, el lanzamiento de «Dungeon Keeper» ya se ha realizado. «Populous. The Third Coming», es la tercera y última, por el momento, entrega de la serie que hizo popular a la compañía y a su autor, Peter Molyneux. El juego ofrece un giro radical en la estructura típica que mostraban los juegos anteriores de «Populous», variando aspectos como el mismo entorno de juego –un globo terráqueo en 3D, frente a los conocidos mundos isométricos de los títulos precedentes–, sistema de control, hechizos, personajes, acciones...

Uno de los aspectos más cuidados de «Populous. The Thrid Coming» es el diseño de IA, gracias al cual los diferentes caracteres que pueblan el extraño universo del juego se comportan de forma casi real, sensación a la que contribuyen de forma decisiva las sensacionales animaciones, así como el hecho de desarrollarse toda la acción, como no podía ser de otro modo, en tiempo real.
Bullfrog planea lanzar «Populous. The Third Coming» este mismo otoño, así que aquellos que ya disfrutaron de las dos entregas anteriores, que vayan entrenándose porque esta vez el reto se promete más apasionante que nunca.




FIGHT FOR
OFF WORLD
PEACE
(o por un trocito del MUNDO EXTERIOR)
NAVES INDIVIDUALES CON CARACTERÍSTICAS PROPIAS Y UN INCREÍBLE ARSENAL DESTRUCTIVO
SENSACIÓN DE "ENEMIGOS REALES" CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL, LO QUE LES CAPACITA PARA APRENDER Y ADAPTARSE A TU ESTILO Y TÁCTICAS DE JUEGO
ESCENARIOS DE JUEGO TOTALMENTE RENDERIZADOS, DISEÑADOS CON EFECTOS DE LUZ EN 20
POSIBILIDAD DE JUEGO EN RED LOCAL HASTA OCHO JUGADORES
NO RESPECT
NADIE LO PIDIÓ. NADIE LO DA
APPEAL
ocean
©1997 Ocean Software Ltd.
Arcadia
Juego en Internet
con Kali Light

LA APUESTA por las 3D

Si hay una compañía que, sobre todo en el último año, tenga que agradecer gran parte de su popularidad a los entornos tridimensionales, esa es Eidos. Tras el lanzamiento –y clamoroso éxito– de «Tomb Raider», parece que todo se han vuelto rosas para la compañía británica, que anticipa ya la presentación oficial en el inmediato E3, de tres nuevos títulos en esta línea. El primero de ellos, como es fácil de imaginar, no es otro que la segunda parte del mencionado «Tomb Raider», con Lara Croft nuevamente en acción como protagonista absoluta de la aventura. La popularidad de este personaje ha ido en aumento de tal modo desde que el juego apareció, que hasta los U2 se la han llevado consigo en su actual gira por todo el mundo. «Tomb Raider 2» ofrece características similares a las de su predecesor, aunque el diseño general, gráfico y de la acción, está siendo mucho más trabajado y detallado que en el programa original, con increíbles enemigos y escenarios.









El siguiente título que Eidos tiene en preparación es «Ninja», título desarrollado con un espíritu similar al de «Tomb Raider 2» aunque dejando de lado gran parte del factor aventura para incidir en una mayor dosis de acción que éste. Finalmente, «Fighting Force» cierra el trío de ases que la compañía tiene preparado para el último trimestre del año. Éste es uno de los proyectos más ambiciosos de Eidos, ya que poseerá cuatro personajes protagonistas y, al igual que el «Tomb Raider» original basa su estructura en una libertad de movimientos de 360 grados, aunque todo el tema de animaciones está siendo optimizado para conseguir hasta cuarenta movimientos distintos para cada personaje, lo que permite una variedad de acciones realmente impresionante.

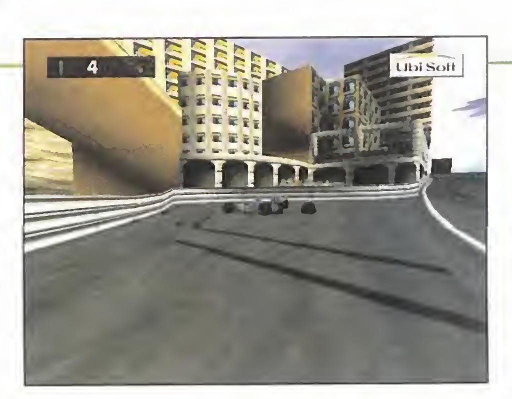
Tras el E3, esperamos poder seguir ampliando la información sobre todas estas novedades.

A la carrera

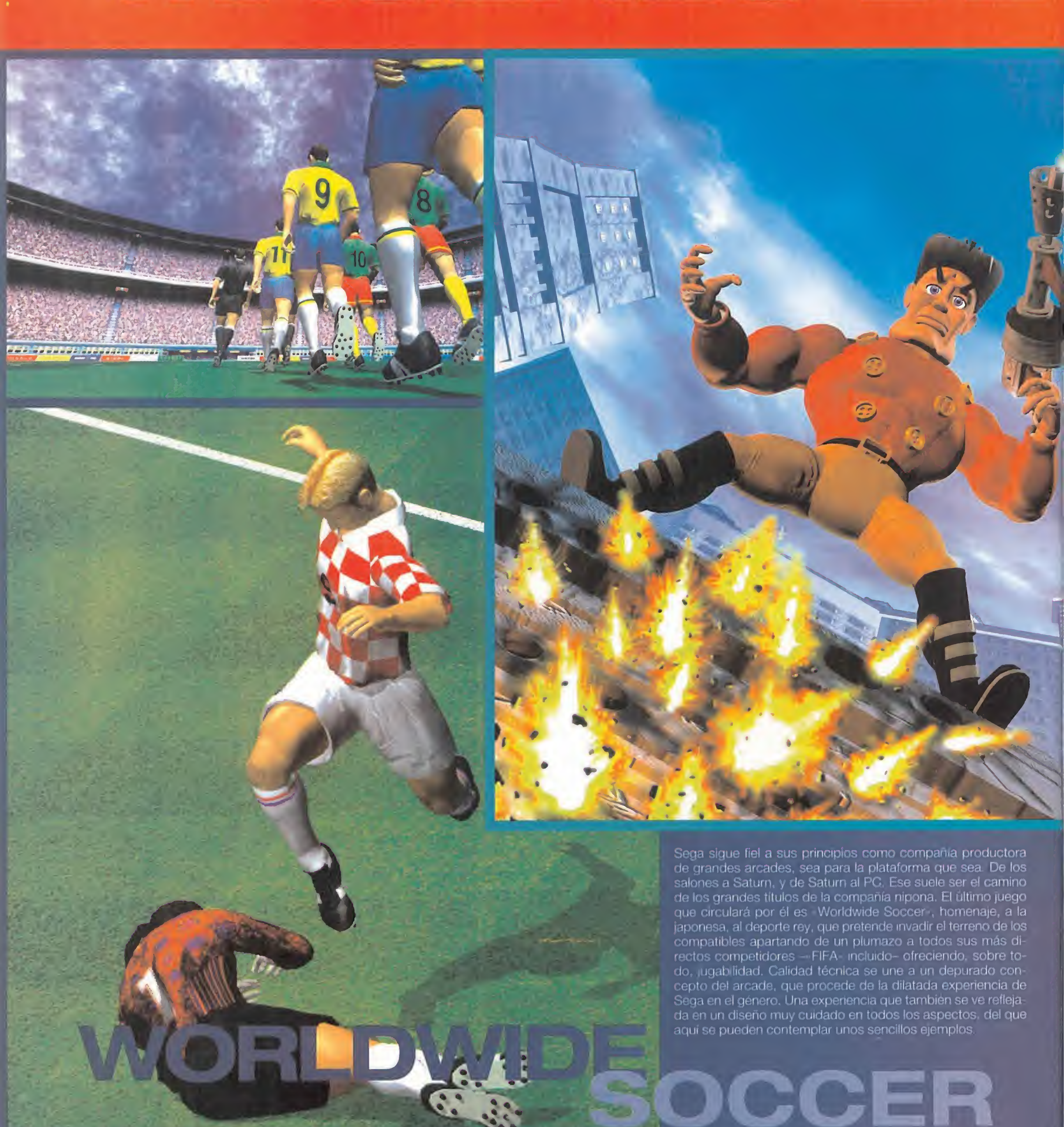
Ubi Soft prepara para dentro de unos meses, probablemente principios de otoño, el lanzamiento de un nuevo juego de fórmula 1, que vendrá a unirse a títulos ya existentes como «Grand Prix 2», de Microprose, o el inminente «Fórmula 1» de Psygnosis.

«F1 Racing», que es el título provisional del nuevo proyecto de la compañía francesa, se prepara como un arcade con notables dosis de simulación, y en el que destacarán, según las noticias recibidas, una espectacular calidad gráfica y una enorme jugabilidad.

Se rumorea que «F1 Racing» hará un uso extensivo de la nueva generación de tarjetas aceleradoras 3D, al igual que el título de Psygnosis, llevando las cotas de acción de este explosivo deporte hasta el límite, así como ofreciendo una calidad global sobresaliente. Veremos, dentro de poco, los resultados logrados en la versión final del juego.



IMÁGENES DE



Sega sigue fiel a sus principios como compañía productora de grandes arcades, sea para la plataforma que sea. De los salones a Saturn, y de Saturn al PC. Ese suele ser el camino de los grandes títulos de la compañía nipona. El último juego que circulará por él es «Worldwide Soccer», homenaje, a la japonesa, al deporte rey, que pretende invadir el terreno de los compatibles apartando de un plumazo a todos sus más directos competidores —«FIFA» incluido— ofreciendo, sobre todo, jugabilidad. Calidad técnica se une a un depurado concepto del arcade, que procede de la dilatada experiencia de Sega en el género. Una experiencia que también se ve reflejada en un diseño muy cuidado en todos los aspectos, del que aquí se pueden contemplar unos sencillos ejemplos.

WORLDWIDE SOCCER

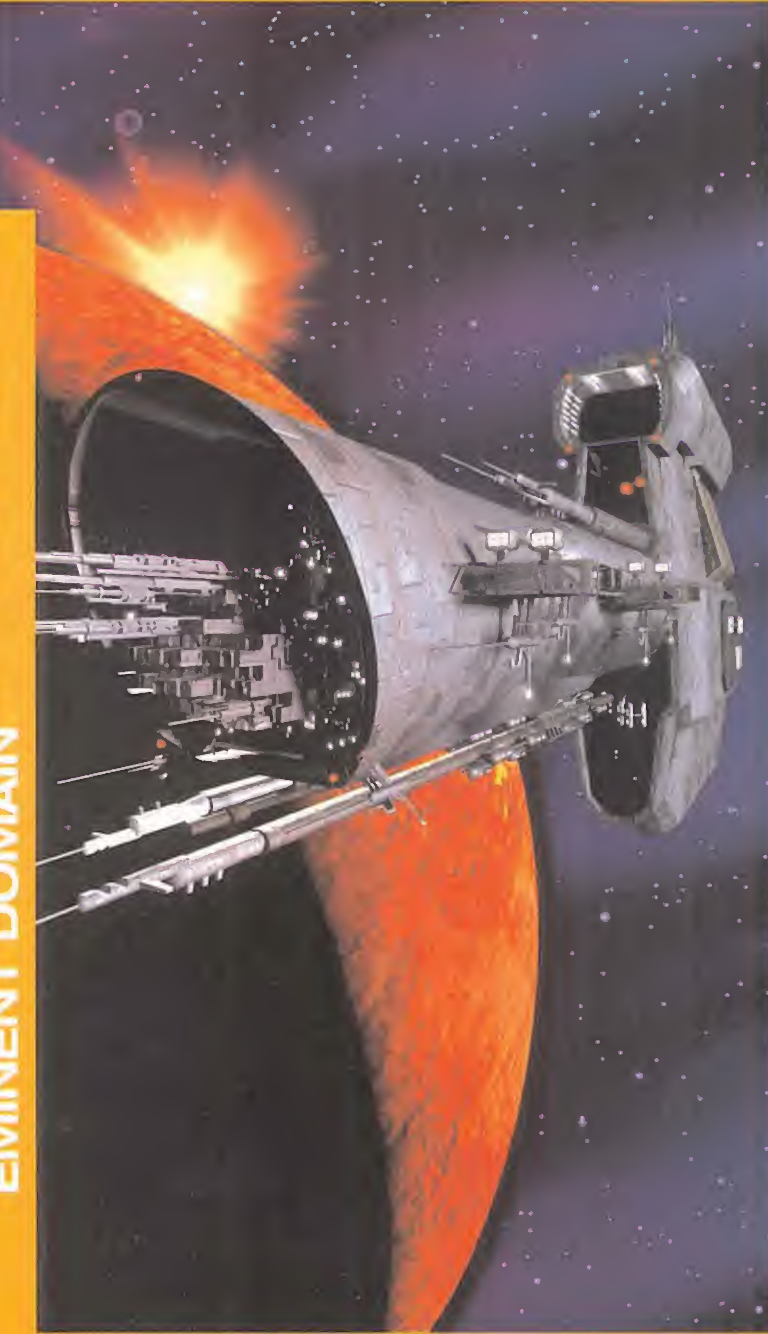
AGENT ARMSTRONG



No es la primera vez que uno de los nuevos héroes de Virgin acude a estas páginas. «Agent Armstrong» es la apuesta por el arcade más tradicional, con la tecnología más innovadora, que la compañía tiene previsto para los próximos meses. PlayStation y PC serán las plataformas en las que se podrá disfrutar de uno de esos juegos que siempre gusta tener a nuestra disposición, por el simple hecho de pasar un buen rato relajando tensiones a tiro limpio. Aunque «Agent Armstrong» también ofrecerá mucho más. Una ambientación cuidada, unos diseños realmente trabajados y unas secuencias cinemáticas realmente dignas de cualquier película de animación. Y como muestra, el botón de estas imágenes.

PAX IMPERIA
EMINENT DOMAIN





Si Heliotrope y TH Q cumplen sus promesas, «Pax Imperia. Eminent Domain» será una de las estrellas de la estrategia en la próxima temporada. La inestable trayectoria del juego, pasando por diversos sellos hasta su –aparentemente– definitivo asentamiento bajo la sombra de la compañía californiana, parece no ser sino una simple anécdota, que se contará como una más entre las numerosas de la historia del software. Una anécdota que quedará oculta por las grandes ambiciones del juego, y de sus creadores. ¿Será, ciertamente, un programa de tan descomunales dimensiones como afirman? Ochocientos mundos a disposición de un usuario pueden atestiguarlo, y escenas tan impactantes como éstas, servirán como perfecta guinda al –gran– pastel que se supone «Pax Imperia».

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

UN NOSTÁLGICO

En el número de Abril comentábais los videojuegos de la serie «Star Wars» desde sus versiones más antiguas.
Pues bien, poseo un Amstrad CPC 6128 Plus en buen estado y me gustaría saber si podría conseguir alguna versión de la serie.

J. Óscar Rojo. Valladolid.

RESPUESTA: *Desgraciadamente, en pocas, sino en ninguna, tienda vas a encontrar este formato de juegos. Creemos que las dos únicas formas de que puedas conseguir alguno es, bien contactando con coleccionistas, o accediendo a Internet y "bajándote" un emulador de este microordenador para PC, que seguro que lo hay, y los mil y un juegos que habrá pululando.*

PROBLEMAS DE CONEXIÓN

Querría saber si habrá una tercera parte de la serie «Crusader». También tengo una cuestión acerca de los juegos que soportan conexión vía modem para saber si soportan conexión directa por cable serie, ya que en las especificaciones técnicas de vuestra revista decís que «FIFA 97» sólo se puede jugar usando modem o red, pero he comprobado que se puede jugar vía cable. ¿Quiere decir esto que todos los que se pueden jugar vía modem se pueden hacer también por cable serie? ¿Y el «Diablo»?

Alfonso Yete. Barcelona.

RESPUESTA: *Que en las especificaciones técnicas saliese que «FIFA 97» sólamente se podía jugar vía modem y vía red fue un pequeño error por nuestra parte, ya que, como tú bien dices, también puede hacerse por cable serie. En lo referente a la cuestión de si todos los que se pueden jugar vía modem pueden hacerlo por cable, la respuesta es no, ya que son dos dispositivos de conexión totalmente diferentes y en absoluto relacionados. El «Diablo» puede jugarse por cable serie, además de por modem, red e incluso Internet.*

INTERÉS POR 3D REALMS

¿Cuándo saldrá «Shadow Warrior» de 3D Realms? ¿Será mejor que «Duke Nukem 3D»? ¿Qué requerimientos tendrá el juego «Dark Earth» de Mindscape? ¿Con un Pentium 120 y 16 MB de RAM será suficiente para jugar aceptablemente?

Daniel Puente. E-mail.

RESPUESTA: *La última fecha de salida de «Shadow Warrior» confirmada es el 7 de Julio, San Fermín, pero puede estar sujeta a cambios. De «Dark Earth» no se sabe aún cuando, ni por quién va a ser distribuido, aunque los requerimientos serán, aproximadamente, los que mencionas.*

DUDAS VARIAS

¿Es posible convertir los tracks de un CD Audio en ficheros ".WAV» para poder escucharlos al arrancar Windows 95? Me gustaría saber si puedo llegar a ser infografista profesional sin tener estudios –sólo hasta Bachillerato–. ¿Vais a comentar próximamente el juego «Independence Day»?

José Luis Castellano. La Coruña.

RESPUESTA: *Tu primera duda es sencillísima de solucionar. De hecho, usando un programa que viene con Windows 95 puedes hacer lo que nos preguntas. Simplemente introduce el CD de música en tu lector, pon en marcha el Reproductor CD, ejecuta la Grabadora de Sonidos, comienza el Track que quieras en el Reproductor CD y pulsa sobre el botón de grabar de la Grabadora de Sonidos.*
En estos tiempos que corren, y siendo más exactos, desde la película «Terminator II», donde se demostró de lo que era capaz de hacer un ordenador, la demanda de cursos de infografía y diseño 3D se ha disparado. No te debería ser muy complicado encontrar una academia de informática donde se impartiera uno de estos cursos.
El juego «Independence Day» saldrá comentado en próximos números, así que permanece atento a tu revista favorita.

¿CÓMO SERÁ DE LEGAL?

El motivo de esta carta es una pregunta sobre unos archivos encontrados en Internet. Son unos emuladores de varias consolas de juegos, sobre todo de Gameboy. Lo que me gustaría saber es si estos emuladores y sus correspondientes juegos son ilegales o no. He podido observar que todos incluyen las marcas de sus respectivos fabricantes. Nintendo, Sega, Probe,...

Tomás Raúl Malpica. Jaén.

RESPUESTA: *El simple hecho de que emuladores y juegos se encuentren en una página de Internet, ya los convierte en programas de dominio público. En cualquier caso, tanto si están aprobados por las compañías. Nintendo, Sega..., como si no, por algún lado tiene que salir su logotipo, o por lo menos que todo lo ahí mostrado es propiedad de dicha empresa. En pocas palabras, ¿es legal que esos programas estén en una página Web? La respuesta es sí.*

AVENTURAS EN CASTELLANO

El género que más me ha gustado desde que tengo ordenador ha sido el de las aventuras gráficas, y desde que sigo vuestra revista he tenido la oportunidad de ver verdaderas maravillas, pero, podríais darme una lista de las mejores del momento, que además estén traducidas al castellano.

Carlos Fabero. Madrid.

RESPUESTA: *Éstas son, a nuestro criterio, las que te pueden resultar más interesantes:*
«Ark of Time» y «Toonstruck», de Virgin Interactive.
«The Dig», de Erbe.
«Bud Tucker in Double Trouble», de Topware.
«Larry 7», de Coktel Educative.
«MundoDisco II», de Electronic Arts.

A TODA VELOCIDAD

Tengo un Pentium 133 Mhz y me gustaría saber qué juego de Fórmula 1 es el mejor de entre los que pongo a continuación: «Grand Prix 2», «Power F1», «Formula One», «F1».
¿Cuál ofrece mayor sensación de velocidad? ¿Cuál tiene los mejores gráficos? ¿Alguno de estos juegos mejora utilizando volante y pedales? También quisiera saber qué juego de rallies es igual de bueno que el «Rally Championship».

Enric Forgas (E-Mail)

RESPUESTA: *Como simulador, el que sale mejor parado es «Grand Prix 2», dado la cantidad de detalles que pueden ser modificados y por su extremo realismo. Si te gusta más la acción, «F1» te entusiasmará. Con volante y pedales todos salen ganando, y en lo que a rallies se refiere, prueba con «Sega Rally».*

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**



Banzai Blitz[BC]

Los creadores del mítico matamoscas Banzai Bash presentan su nuevo producto: Banzai Blitz



El único método seguro y eficaz para librarse de las plagas domésticas.



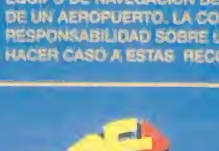






ADVERTENCIA:
BANZAI BLITZ EMITE ONDAS ULTRASÓNICAS QUE PUEDEN INTERFERIR EN EL EQUIPO DE NAVEGACIÓN DE UN AVIÓN LIGERO. NO LO UTILICE A MENOS DE 10 KM. DE UN AEROPUERTO. LA CORPORACIÓN BANZAI NO ASUMIRÁ NINGUNA RESPONSABILIDAD SOBRE LOS DAÑOS QUE SE PUDIERAN PRODUCIR DE NO HACER CASO A ESTAS RECOMENDACIONES.









Por Juan José Vázquez

EL KLAMATH CAMBIA DE NOMBRE

Intel ha presentado el que será el próximo escalón, el llamado **Pentium II** –conocido hasta ahora como Klamath–. Este nuevo microprocesador, que estará disponible en versiones de 233, 266 y 300 MHz, combina la tecnología de los Pentium Pro con las nuevas capacidades de los MMX para ofrecer un rendimiento nunca visto hasta ahora en el ámbito doméstico. Por un lado, se ha triplicado el rendimiento del bus situado entre procesador y memoria usando una arquitectura de doble bus independiente. Otra importante novedad es la introducción de la tecnología "S.E.C. Cartridge", un nuevo tipo de empaquetado donde los componentes son montados sobre un substrato completamente cerrado en un cartucho de metal y plástico, lo que dota al nuevo micro de un aspecto muy distinto al de sus predecesores. Por último, las nuevas instrucciones tomadas del MMX aumentarán su potencia en el procesado de vídeo, sonido, gráficos... Habrá que esperar un poco para ver el impacto de este nuevo "monstruo" sobre el mundo de los videojuegos.

PON UN F-16 EN TU HABITACIÓN

Poco a poco asistimos a la aparición de nuevos y más complejos periféricos relacionados con el mundo de los videojuegos. El aparato al que aquí hacemos referencia se sale de lo "habitual". Es una cabina diseñada por **ThrustMaster** a imagen y semejanza –escala incluida– de la de un **F-16C Fighting Falcon**. El diseño y precio de este nuevo aparato ha sido estructurado de tal forma que pueda ser actualizado y mejorado con posteriores kits.
La unidad básica incluye la carcasa –compuesta de fibra de mediana densidad– lista para ensamblar y adhesivos decorativos. Adicionalmente, y para que no falte ni un solo detalle, podremos adquirir asientos acolchados, cinturones de sujeción o escalerillas de acceso. No cabe duda que todo el conjunto hará las delicias del aficionado más exigente, pero no hay que olvidar que este tipo de caprichos resultan poco recomendables para el bolsillo medio.



CON MANDO A DISTANCIA

Creative Labs, una de las compañías más fuertes en lo que a hardware concierne, vuelve a la carga con el Creative **INFRA 1800**. Se trata de la primera unidad CD-ROM que incorpora un mando de control remoto por infrarrojos. Con este mando, y ayudado por el software incluido, será posible controlar totalmente la reproducción de CD-Audio, navegar por la Web –aunque sólo con Netscape e Internet Explorer–, ajustar el volumen de la tarjeta de sonido en cualquier momento y emular los botones izquierdo y derecho del ratón –muy útil para presentaciones multimedia–.



Al contrario que otras unidades 12X que utilizan la tecnología CAV, la unidad comentada usa la tecnología CLV que ofrece una velocidad de transferencia de 1.800 KB/seg. al leer tanto en las pistas interiores como en las exteriores.
En definitiva, ideal para aquellos que vean en la comodidad un requerimiento imprescindible.

COMPLEMENTO MUTUO

La fotografía digital avanza a pasos agigantados y **Sony** ha querido aportar su granito de arena presentando dos nuevos productos que, aunque por separado sean perfectamente válidos, ganan enteros si se usan conjuntamente.
En primer lugar nos presenta la **DSC-F1**, una cámara digital que incorpora una pantalla LCD de 1.8" desde la cual podremos visualizar lo enfocado o revisar las instantáneas tomadas para borrar alguna si fuera necesario. Con sus 4 MB de memoria permite almacenar hasta 108 fotos en formato JPG con 640x480 de resolución. Una de sus principales características son sus cuatro modos de grabación: modo continuo –múltiples fotos durante 1 seg.–, "time machine" –guarda la imagen anterior y posterior a la pulsación–, "Multi Screen" –divide la instantánea en nueve secciones con sucesivas capturas– y "self timer" –para poder salir en nuestras propias tomas–. El resultado puede enviarse por infrarrojos o cable a PC o Mac.
Como complemento ideal a la cámara se ha creado la impresora **DPP-M55**. Si disponemos de ambos dispositivos será posible imprimir las fotos tomadas con la DSC-F1 sin necesidad de ordenador intermedio gracias a un enlace directo por infrarrojos. La tecnología elegida para la impresión ha sido la de sublimación –la tinta es transformada a estado gaseoso antes de impregnar el papel– y esto da lugar a unos tonos más continuos que, unido a sus 24 bits de color y 144 dpi de resolución, garantizan un resultado de calidad.



LA HERMANA MAYOR DE LA GAMA

Matrox, compañía líder en el sector de tarjetas de vídeo, ataca de nuevo. A sus conocidos modelos Mystique y Millenium, se une ahora la **Matrox Millenium II**. Esta nueva tarjeta está especialmente diseñada para satisfacer la creciente demanda de usuarios de Windows NT 4.0 y Pentium II. El motor que la da vida es el chip MGA-2164W; sexta generación en procesadores MGA cuyo nuevo diseño le proporciona una potencia de 64 bits complementada por un DAC de 220 MHz y memoria WRAM. Se podrá adquirir en sendas versiones de 4 y 8 MB –ampliables a 16 MB– y alcanzará una resolución de hasta 1.920x1.200. Al igual que ocurría con sus hermanas pequeñas, la aceleración de gráficos 3D es uno de los puntos a los que se ha dedicado especial atención.

Su conexión al PC se realizará a través de una ranura estándar PCI y permitirá su interconexión con cualquiera de las tarjetas Rainbow Runner para la captura y edición de vídeo en formato MPEG. Sin duda alguna una opción muy recomendable para usuarios de programas de diseño 3D, autoedición, etc.



LA APUESTA POR EL MPEG

La mayoría de vosotros asociaréis inmediatamente la palabra MPEG con vídeo digital de calidad. Razón no os falta, pues se trata de uno de los formatos más extendidos en nuestros PCs. Para poder visualizarlo en todo su esplendor es necesaria una tarjeta decodificadora, aunque la cada vez más elevada potencia de los micros y tarjetas de vídeo permiten realizar por software cercanos intentos a lo conseguido con hardware. La tarjeta que aquí os presentamos es la **Vitec Multimedia RT5**; una tarjeta PCI codificadora y decodificadora de ficheros MPEG-1. La unidad viene equipada con entradas de vídeo compuesto y S-VHS, captura a 25 ó 30 fps. y dispone de entrada audio con clavija "mini-jack" y muestreo de hasta 48 KHz.



Otra novedad es el Kit denominado **MPEG Cut Machine** que incluye la tarjeta RT5, un software de edición –para poder cortar, fundir, titular...– y otro para la creación y grabación de Vídeo CD directamente a CD-ROM. El ajustado precio del conjunto es una apuesta por acercar al mundo doméstico la edición de vídeo con MPEG.

La configuración mínima para que la RT5 funcione correctamente será un Pentium 133, 16 MB de RAM, disco duro SCSI II y tarjeta de vídeo 800x600 con 16 bits bajo Windows 95.

Para más información contactar con CD World (902-332266).

LA NUEVA ERA DE LOS CDS

Hasta ahora, el principal inconveniente de los CDs era su inherente pertenencia al grupo WORM –Write Once Read Many–. Ahora esto se viene abajo con el nuevo estándar **CD-RW** y su nueva posibilidad de grabar y regrabar más de una vez sobre el mismo disco. Para poder llevar a esto a cabo es necesario disponer de una unidad grabadora de última generación –como por ejemplo las de la serie Philips CDD3600–. Estas grabadoras, además de almacenar información sobre consumibles CD-R de bajo coste, también graba sucesivas veces los recien estandarizados CD-RW a una velocidad de 2X. El único problema viene cuando observamos que esos CDs regrabados sólo pueden ser leídos por las recientes unidades CD-ROM o DVD-ROM multilectura y no con los millones de lectores instalados en todo el planeta. El interfaz es IDE/ATAPI (CDD3610) o SCSI (CDD3600), posee 1 MB de memoria buffer y soporta Track at Once, Disc at Once, Multisesión y modos de escritura de paquetes fijos o variables –IPW–.



Con la CDD3600, hacer una copia de seguridad de alta calidad o restaurar los datos es extremadamente fácil. El uso, por ejemplo, del premiado software Backup Exec con la CDD3600 nos puede llegar a dar velocidades de grabación de hasta 30 MB por minuto y de restauración de 54 MB por minuto. Todo esto permitiría almacenar 1.3 GB de datos comprimidos por disco.

Es de suponer que vayan apareciendo con el paso del tiempo nuevas unidades cada vez más rápidas, que puedan convertir este formato en un estándar de futuro.

Para más información contactar con CD World (902-332266).

REDES

Internet solidaria. La última revolución

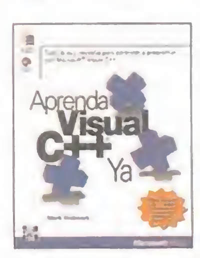


La obra que nos ocupa trata de hacer llegar al lector las tendencias imperialistas que puede llegar a tener la red de redes de aquí a unos años, debido al masivo uso que se le da.
El lector podrá encontrar en la obra los esfuerzos que se están realizando para evitar los riesgos de que se utilice Internet con vistas a crear una sima entre aquellos que tienen acceso a la misma y los que no la tienen, y para ello habla de las distintas tendencias revolucionarias que ya se están creando.
En fin, una obra para todos aquellos que piensen que Internet es una nueva forma de dominio de las clases superiores de la sociedad hacia las más bajas.

2.100 Ptas. 247 Págs.
Iranzu Larrañaga
Txalaparta
NIVEL "I"
★

LENGUAJES

Aprenda Visual C++ ya

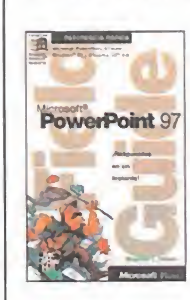


Los lectores de esta obra podrán encontrar todo lo que se necesita saber para programar con Microsoft Visual C++.
Desde una introducción a lo que es este potente lenguaje de programación, hasta llegar a su dominio total, el libro que nos ocupa hará que sea lo más llevadero posible, contando para ello con gran cantidad de ayudas y ejemplos, la inclusión de un CD-ROM, así como prácticas de programación, que harán que al terminar la misma el usuario pueda acometer cualquier tipo de proyecto.
Una muy buena forma de hacerse con el control de Microsoft Visual C++ es adquirir esta obra..

5.550 Ptas. 397 Págs.
Mark Andrews
Microsoft Press/McGraw-Hill
NIVEL "C"
★★★★

APLICACIONES

Microsoft PowerPoint 97



En esta guía rápida el lector podrá encontrar con rapidez información precisa sobre el programa PowerPoint 97.
Destaca sobre todo la rapidez para poder encontrar cualquier tema del que se está buscando información referente al programa en cuestión, además de estar dirigida para todo tipo de usuarios, desde los que se inician hasta los más avanzados. Hay que destacar la buena adaptación que se ha hecho a la hora de la traducción de la guía.
Una buena obra de consulta rápida que se debe tener en cuenta a la hora de utilizar Microsoft PowerPoint 97.

1.600 Ptas. 193 Págs.
Stephen L. Nelson
Microsoft Press/McGraw-Hill
NIVEL "I"
★★★

LENGUAJES

Manual de Microsoft Visual J++

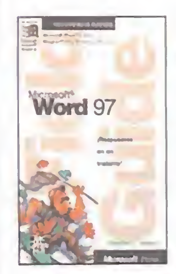


Dada la gran aceptación que está teniendo el lenguaje Java, cada vez son más las personas que desean dominarlo. Osborne y McGraw-Hill se lo ponen más fácil a todos aquellos que deseen llegar a Java, en concreto Microsoft Visual J++.
La obra está configurada de forma sencilla, contando con gran cantidad de ejemplos, que ayudarán a todo aquel que se inicie a aprender de una manera sencilla y eficaz este lenguajes, y para aquellos que ya estén iniciados, perfeccionar todos los conocimientos que tengan del mismo.
Una buena manera de hacerse con este lenguajes de programación es tener en la biblioteca este manual.

4.000 Ptas. 394 Págs.
Brian Maso
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "C"
★★★★

APLICACIONES

Microsoft Word 97



Microsoft Press y McGraw-Hill han creado esta edición de guías de referencia rápida para que los usuarios de las mismas tengan todas las respuestas a sus incógnitas a la hora de utilizar programas de Microsoft.
Microsoft Word 97 está estructurada de forma que los lectores encuentren de una manera rápida todo lo que busquen sin más que echar un vistazo por encima, lo que le hace ser una de las mejores guías de referencia que existen en el mercado. Si lo que se busca son respuestas rápidas a preguntas rápidas, ésta es la solución a los problemas.

1.600 Ptas. 204 Págs.
Stephen L. Nelson
Microsoft Press/McGraw-Hill
NIVEL "I"
★★★

APLICACIONES

Microsoft Office para Windows 95. Kit de recursos (edición profesional)

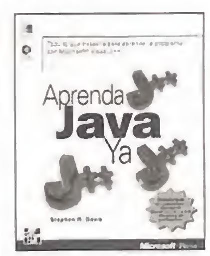


Esta obra ofrece al lector toda la información necesaria para instalar y planificar la instalación de Microsoft Office para Windows 95 en las empresas. Este manual incluye toda la información de los diversos programas que componen la aplicación Microsoft Office.
Configurada en seis partes y a lo largo de 20 capítulos más 4 apéndices, esta obra proveerá a todo usuario de toda la información necesaria relativa a esta potente aplicación .
Un manual que deben tener todos aquellos profesionales de Microsoft Office para Windows 95.

9.500 Ptas. 1005 Págs.
Microsoft Press/McGraw-Hill
NIVEL "C"
★★★

LENGUAJES

Aprenda Java ya



«Aprenda Java ya» es una obra que se ideó con el objetivo de hacer que los usuarios aprendieran uno de los programas más potentes de creación de páginas de Internet.
Esta obra se basa en el programa de Microsoft, Visual Java++, una potente herramienta, que enseñará al lector cómo manejarla, mediante el empleo de un sistema de autoenseñanza que se sale de lo habitual, además de contener un CD-ROM con las versiones de evaluación y el código fuente de los programas contenidos en el libro.
Está diseñado para ser utilizados por aquellas personas que ya sepan algún lenguaje de programación, pero se sorprenderán por la excesiva facilidad de manejo de la obra.

5.550 Ptas.. 342 Págs.
Stephen R. Davis
Microsoft Press/McGraw-Hill
NIVEL "C"
★★★★

SISTEMAS OPERATIVOS

UNIX. Sistema V. Versión 4. 2ª Edición



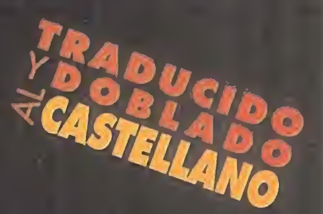
Esta excelente guía incluye la más extensa introducción sobre el entorno UNIX, completamente actualizada y revisada con respecto a su anterior edición. Aquí el lector podrá encontrar todos los aspectos des sistema operativo UNIX, desde los más básicos hasta los más avanzados. Tanto si el lector es nuevo en el entorno UNIX como si ya es un usuario experto que desea avanzar en su conocimiento, UNIX. Sistema V. Versión 4, 2ª edición es la guía completa que necesita para conseguir todos sus objetivos de aprendizaje.

9.500 Ptas. 1.337 Págs.
Rosen/Rosinski/Farber/Host
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "I"
★★★★

★★★★ Muy Bueno ★★★ Bueno ★★ Normal ★ Flojo Pésimo
NIVEL E: EXPERTO NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL I: INICIACIÓN

COMANCHE 3®

ES HORA DE SALIR DE CAZA







Una auténtica obra maestra con la que podrá controlar el día y la noche.

Este excelente simulador de helicópteros es ahora mejor y mas detallado que nunca.

Diseñado para el campo de batalla digital del siglo XXI, ha sido realizado con la nueva versión del helicóptero de combate más avanzado del mundo tecnológicamente: el RAH-66.



Escenarios 3D generados por el revolucionario motor gráfico Voxel Space 2. Brillante sonido estéreo digital y capacidades multijugador en red, por módem o conexión directa.

¿Podrá derrotarlo? Primero deberá intentarlo.





Edita y Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González, 23 bis, planta 1°, local 2 28037 Madrid Telf.: 91/304 70 91 Fax:91/754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/754 55 40**

Otoño caliente

Virgin siempre se ha destacado como distribuidora, por ser una compañía capaz de rodearse de excelentes "third parties", equipos de programación capaces de llegar a desarrollar juegos **de elevada originalidad y calidad,** afrontando con garantías de éxito el reto de entrar en todos los géneros y salir victoriosos. Este año no quieren que sea una excepción y por eso, ya antes del esperado E3, donde se estrenarán **todos sus nuevos títulos para el 97**, nos invitaron a sus oficinas de Londres, **donde nos descubrieron** algunos de sus ases en la manga **para la temporada que viene.**

El preestreno de la nueva línea de productos Virgin

AGENT ARMSTRONG
Héroe de nuevo cuño

Acción pura, sin más complicaciones. Conseguir un juego de estas características no es demasiado complicado. Conseguir que sea un buen juego ya no es tan sencillo. Pero muchas veces cuando se contempla un título como «Agent Armstrong» parece que lo difícil se hace fácil, en manos de programadores con talento.

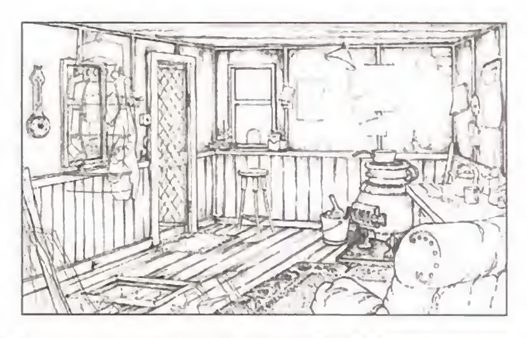
No es fácil hablar de «Agent Armstrong», al menos si tratamos de encasillarlo como un arquetípico ejemplo de arcade. En un sólo juego, este equipo ha conseguido aglutinar las muy diferentes variantes que dentro del arcade se pueden encontrar, con dosis de plataformas, shoot'em up y acción, formando un conjunto tan vistoso como de gran calidad.
PlayStation y PC se beneficiarán de la aparición de «Agent Armstrong», como uno de esos títulos perfectos para disfrutar durante horas, sin darnos cuenta de lo fugaz que puede ser el tiempo. Con una ambientación a medio camino entre los años treinta y cualquier película de James Bond o Schwarzenegger, «Agent Armstrong» ofrece a lo largo de sus treinta misiones una acción frenética en 3D, con miles de enemigos, gigantescos jefes finales, todo tipo de escenarios –incluso acuáticos–, y un grupo de sensacionales escenas cinemáticas que, al igual que muchos de los personajes y modelos del mismo juego, ofrecen un puro diseño 3DS de calidad sobresaliente.

KING OF THE JUNGLE
En preparación: **PC CD, PLAYSTATION**
ARCADE

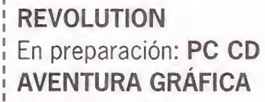


Algunos precedentes ya se han encontrado en el software, pero pocas veces con tanta calidad. Los magníficos efectos implementados, como el zoom, los escalados de los sprites, los sombreados, transparencias, rotaciones... convierten al título en un ejemplo para los muchos imitadores que –a buen seguro– le saldrán tras su aparición.

BROKEN SWORD II
La gran aventura







REVOLUTION
En preparación: **PC CD**
AVENTURA GRÁFICA

Aunque era algo previsible, la pronta aparición de la segunda parte de «Broken Sword» no será el típico caso en que una secuela viene a aprovecharse del éxito de su predecesor, sino que será capaz de dejar a la altura del betún al original. ¿Demasiado bonito para ser cierto? No, según Revolution, los que fueran creadores de «The Smoking Mirror», continuación de las aventuras de George Stobbard y, posiblemente, una de las mejores aventuras gráficas que podremos disfrutar en mucho tiempo.

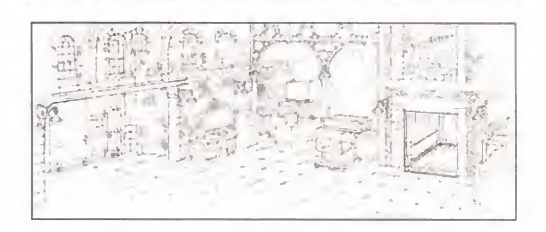
Es inevitable. Pocos, muy pocos casos se han dado de un gran juego que no haya acumulado tras de sí una o más continuaciones, las más de las veces prontas a aprovecharse, sin apenas mostrar ninguna virtud real, del éxito que disfrutara el programa original. Pero, como ya hemos dicho, no será este el caso.

«The Smoking Mirror» no será una secuela al uso. Bien es cierto que la base técnica utilizada en el juego es la misma de «Broken Sword», mas las mejoras en este sentido son numerosas, y la historia no tiene nada que ver, exceptuando los protagonistas, con la que diera forma al primer juego.

El guión de «Broken Sword II» nos llevará hasta el corazón mismo de la historia de la América precolombina, mezclando folklore y leyendas mayas con un apasionante misterio, en el que George, de nuevo por casualidad, se ve envuelto sin comerlo ni beberlo, teniendo que luchar por su vida, la de sus amigos y la misma salvación del planeta.

A partir de esta idea, que por ahora puede bastar para entrar en situación, nos encontraremos con múltiples innovaciones a nivel técnico que llevarán la increíble calidad que ya demostró ►

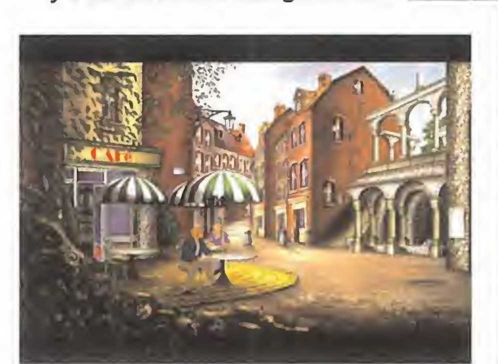


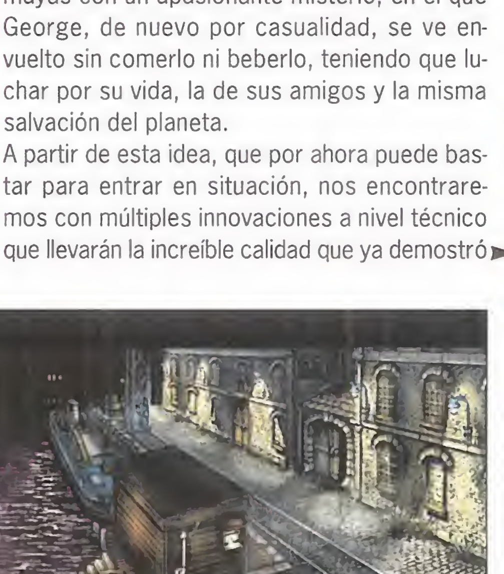






«Broken Sword II» pretende dejar al original a la altura de los zapatos en lo referente a la trama y a las características gráficas.





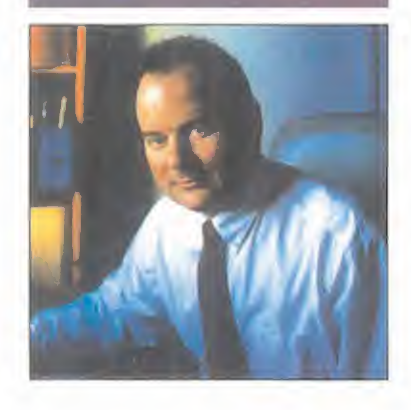


«Broken Sword» hasta niveles insospechados. Las mejoras, sobre todo, se cimentan en el propósito de conseguir una verdadera película de animación, con efectos de transparencias, más planos de scroll, mejores sombreados y fundidos de gráficos, haciendo mucho más realista y creíble todo aquello que aparezca en pantalla, de tal modo que se eviten esos siempre desagradables –aunque la primera parte ya demostró que se podía conseguir– efectos de gráficos "pegados" encima de los decorados.
En «Broken Sword II» se ha impulsado, además, el aspecto visual y el desarrollo cinematográfico de la aventura, dejando a un lado el exceso de textos y diálogos pero, al mismo tiempo, se ha conseguido una historia mucho más compleja e intrincada, con más enigmas y puzzles, que en el juego original. Así, «The Smoking Mirror» se convierte, sencillamente, en el título a seguir por todos los fanáticos del género que, si ya disfrutaron con la primera parte, con ésta, sencillamente, alucinarán.



ENTREVISTA

HABLAMOS CON CHARLES CECIL, PRODUCTOR DE «BROKEN SWORD II»



El "hijo" presentado por el propio "padre". ¿Qué mejor forma de acercarnos hasta «Broken Sword II»? Y aunque eso del "amor paterno" es muy cierto, la verdad es que Charles Cecil, fundador de Revolution y productor del juego, no tiene necesidad de defenderlo de ningún modo, dada la gran calidad que tendrá este título.

MICROMANÍA: ¿Qué diferencias pueden llegar a existir entre «Broken Sword» y «Broken Sword II. The Smoking Mirror»?

CHARLES CECIL: *Bien, el objetivo al afrontar una segunda parte es siempre mejorar la jugabilidad, y todos los factores que han intervenido en el desarrollo de «The Smoking Mirror», historia, guión, enigmas..., así como en el apartado técnico, como gráficos, transparencias, sombreados, "alpha blending", etc., han sido desarrollados con esa idea en mente. No pretendíamos conseguir mejorar técnicamente al juego, sin más, sino enfocarlo todo hacia conseguir un argumento y una acción consistentes y capaces de envolver al usuario. Por tanto, son múltiples las diferencias entre ambos, pero siempre con la idea de ofrecer una aventura mejor, considerada de forma global.*
Se ha potenciado el aspecto visual, la complejidad de la historia, la personalidad de los caracteres, la dificultad y el número de los puzzles...

MM.: Para el diseño de los personajes, ¿se ha utilizado algún tipo de algoritmos de IA o todo se basa en respuestas predefinidas?

C.C.: *Bien, las historia es tremendamente compleja, con lo que los personajes también debían serlo, obligatoriamente. Pero aplicar inteligencia artificial en una aventura de este tipo no es tan sencillo como pueda parecer. En cierto modo, la mayoría de sus reacciones están ya definidas, pero depende mucho del momento, lugar y situación, para que las respuestas sean las precisas. Así que hemos pensado en todas las acciones posibles del jugador, y las hemos incluido en el juego para que los distintos personajes parezcan seres lo más reales posible.*

MM.: ¿Ha trabajado en esta segunda parte el mismo equipo de «Broken Sword»?

C.C.: *Sí, todos. El equipo de Revolution está formado por unas veinte personas. De hecho, somos los mismos que comenzamos en la compañía desde sus orígenes, excepto una persona que nos dejó, y formamos un grupo muy unido.*
También hemos tenido la suerte de contar con Barrington Pheloung, de nuevo, para la banda sonora.

MM.: ¿Supone el desarrollo de esta segunda parte, que vuestros proyectos futuros seguirán una línea, temática y tecnológica, similar a la anterior?

C.C.: *Por el momento toda nuestra atención está puesta en «The Smoking Mirror», aunque siempre estamos barajando nuevas ideas, desde luego. Hasta ahora hemos venido aumentando y mejorando un montón de tecnología basada en 3D, y en el futuro supongo que seguiremos ese camino.*
Pero si me preguntas por algo concreto, por el momento no hay nada.



LANDS OF LORE 2
Guardians of Destiny
Ahora, sí



WESTWOOD
En preparación: **PC CD**
AVENTURA/JDR

Por fin, ya es algo más que una promesa. Tras muchos avatares, retrasos, presentaciones oficiales –una y otra vez–, imágenes, vídeos, promesas... Por fin, «Lands of Lore II» es algo más que un proyecto. Nada puede fallar esta vez, para que en el último trimestre del 97 llegue hasta nosotros el rol más esperado y deseado desde hace... ¿años? Crucemos los dedos, y veamos, pues, cuál será el aspecto definitivo de la última producción de Westwood Studios.

Parece que fue ayer, pero han pasado más de seis meses desde la presentación mundial –oficial– del juego, en Las Vegas. Periodistas de la prensa especializada de todo el mundo viajamos hasta la ciudad del juego por excelencia, para descubrir, in situ, todo lo que se ocultaba tras el diseño y desarrollo de uno de los títulos más esperados de los últimos años.
Allí, pudimos comprobar de primera mano el enorme trabajo invertido, y la descomunal inversión que tuvo que suponer para la compañía la realización, a lo largo de varios años, de «Guardians of Destiny». Pero, ¿ha merecido la pena todo eso? Aunque aún no se ha podido contemplar una versión, más o menos, definitiva del programa, la última visita realizada a las oficinas londinenses de Virgin nos puso sobre la pista de la verdad tras «Guardians of Destiny», así como de situarnos en posición de afirmar que será todo lo que se ha esperado de él, sin duda alguna.

EL FUTURO NÚMERO UNO

No es difícil, aún en un momento tan temprano, considerar que «Lands of Lore II. Guardians of Destiny» será todo un número uno. Desde el mismo instante en que se supo de su futura existencia, ya se convirtió en uno de esos títulos deseados como pocos. Pero hay que ser justos y valorarlo en todo lo que será. Para empezar, un argumento tan complejo, bien desarrollado y consistente como se han visto pocos, forma la telaraña central de una joya del software que combina una gran técnica con aquello que todos los aficionados estaban esperando: un mundo "real" en el que se ven arrastrados a una aventura de dimensiones descomunales. La técnica escogida para representarlo todo han sido unas 3D casi auténticas.
Lo de casi no es un decir, ya que en «Guardians of Destiny» se funden los entornos 3D poligonales, con los sprites y animaciones basadas en modelados 3DS. ¿Puede sonar a poco, a estas alturas de la existencia? En absoluto, puesto que es realmente difícil imaginar que con las dimensiones del juego se hubiera podido hacer mucho más, técnicamente hablando, al menos desde que se empezó a trabajar en el mismo. Pero lo mejor de todo no es esto. Ni mucho menos.

REAL COMO LA VIDA

El punto más sorprendente que encontraremos en «Lands of Lore II. Guardians of Destiny» será una acción tan veraz que muchas veces no podremos creer que nos encontramos ante "personalidades" artificiales. La IA que se podrá disfrutar en cada uno de los personajes secundarios es sencillamente impresionante. La aventura, tal y como hemos podido comprobar hasta el momento, está acumulando un diseño perfeccionista y realista hasta el extremo.
Un magnífico diseño del interface de usuario y una atmósfera brillante ponen la guinda al pastel. Un pastel que habremos de devorar con sumo cuidado, puesto que una delicia semejante a «Lands of Lore II» no se encuentra todos los días.









La inteligencia artificial de los personajes que intervendrán se está cuidando al máximo.

RESIDENT EVIL
El renacimiento del mal

CAPCOM
En preparación: **PC CD**
AVENTURA

Una de las aventuras más aclamadas el año pasado en PlayStation llega ahora hasta el PC, con una serie de innovaciones técnicas considerables, que pueden hacer de «Resident Evil» uno de los títulos más sugerentes de los próximos meses. Capcom llevará a aquellos fanáticos del gore, la acción, el misterio y el terror hasta las mismas puertas del infierno.

Poco nuevo se puede decir de «Resident Evil» que no sea conocido. Quizá, que su segunda parte está ya preparada para ver la luz en PlayStation, en la primavera del 1.998. Quizá, también, que el PC es su siguiente punto de destino. Aunque, cierto es, algunas salvedades e innovaciones técnicas se hacen merecedoras de mención.
Aunque al principio se habló de que Capcom estaba preparando esta adaptación para los compatibles, única y exclusivamente para aquellos equipos que incorporaran tarjetas aceleradoras, parece ser que este aspecto será, no pasado por alto, pero sí arreglado para que todos los usuarios puedan disfrutar de «Resident Evil». Pese a todo, las versiones originales planteadas para el hard más exigente –3Dfx, Rendition, Matrox...– serán las más conseguidas.
El uso de resolución SVGA, con paleta de 16 bits de color y brillantes efectos de diseño gráfico constituyen la principal y más importante diferencia con el juego original de PlayStation. Sin embargo, hay algo que lo hace aún más diferente, y es que la versión PC de «Resident Evil» aparecerá tal y como se diseñó en un principio por Capcom, sin ningún tipo de censura.



Aunque pueda parecer que estamos haciendo una apología del gore, lo cierto es que todo lo que aparecerá en pantalla no será nada al lado de cualquier película actual, por poner un ejemplo, pero aún así estamos seguros que los aficionados al terror, y a las buenas aventuras, ya se estarán frotando las manos ante el estupendo título que se avecina. Un juego, realmente, de miedo.

MARVEL SUPERHEROES
La base del cómic

CAPCOM
En preparación: **PLAYSTATION**
ARCADE

Una de las compañías más experimentadas en el noble género de la lucha vuelve por sus fueros. Capcom y Virgin se alían con algunos de los personajes de cómic más famosos de todos los tiempos, para ofrecer un título que fascinará a los numerosísimos fanáticos de la lucha, guiándose por los cánones más estrictos del arcade clásico. Dos dimensiones, gran espectacularidad y unas animaciones sensacionales.

Muy a grandes rasgos, ya ha quedado bastante definido todo lo que será «Marvel Superheroes (in War of the Gems)». Un título que no necesita excusas argumentales –aunque las buscará, como puede resultar lógico– para ofrecer un buen juego al usuario ávido de complejos combos y golpes brutales, capaz de ofrecer un espectáculo tan antiguo como el mismo videojuego, y tan sensacional y satisfactorio como el placer de obtener una diversión total, apostando sobre seguro.
La mayor diferencia que puede ofrecer el programa respecto a cualquier posible referencia temporal anterior estriba, sencillamente, en su calidad. Las animaciones de todos y cada uno de los personajes son sensacionales, apareciendo la mayoría de las veces como procedentes de una película de animación, más que de un diseño basado en frames. Los múltiples y variados golpes, y sus combinaciones, resultan un espectáculo en sí mismos.
Lobezno, Spiderman, Hulk, el Capitán América... algunos de los personajes más conocidos



del cómic internacional se dan cita en este impresionante beat'em up que no dejará a ningún buen aficionado indiferente, y puede ser capaz de llegar a crear una nueva legión de seguidores del género, a poco que se coja un mando y se juegue cinco minutitos. Tan adictivo como eso.



THE TONE REBELLION

Diferente

Los creadores de «Ascendancy» vuelven a la carga con una nueva producción. Otra vez, la estrategia se perfila como el género deseado para alcanzar un objetivo que no resulta nuevo, aunque sí ambicioso: diseñar un juego distinto a cualquier otro. En cierto sentido, su anterior título logró llegar a esa meta. «The Tone Rebellion» puede seguir sus pasos, sin demasiadas complicaciones.

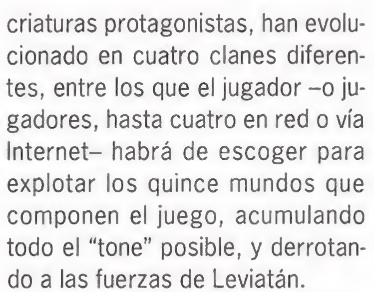
THE LOGIC FACTORY
En preparación: **PC CD**
ESTRATEGIA

Hicimos este juego porque era el que nos apetecía jugar como usuarios, y simplemente no pudimos encontrar nada parecido entre la oferta actual del mercado. Así de contundentes se muestran los responsables de «The Tone Rebellion» al hablar de su "criatura".

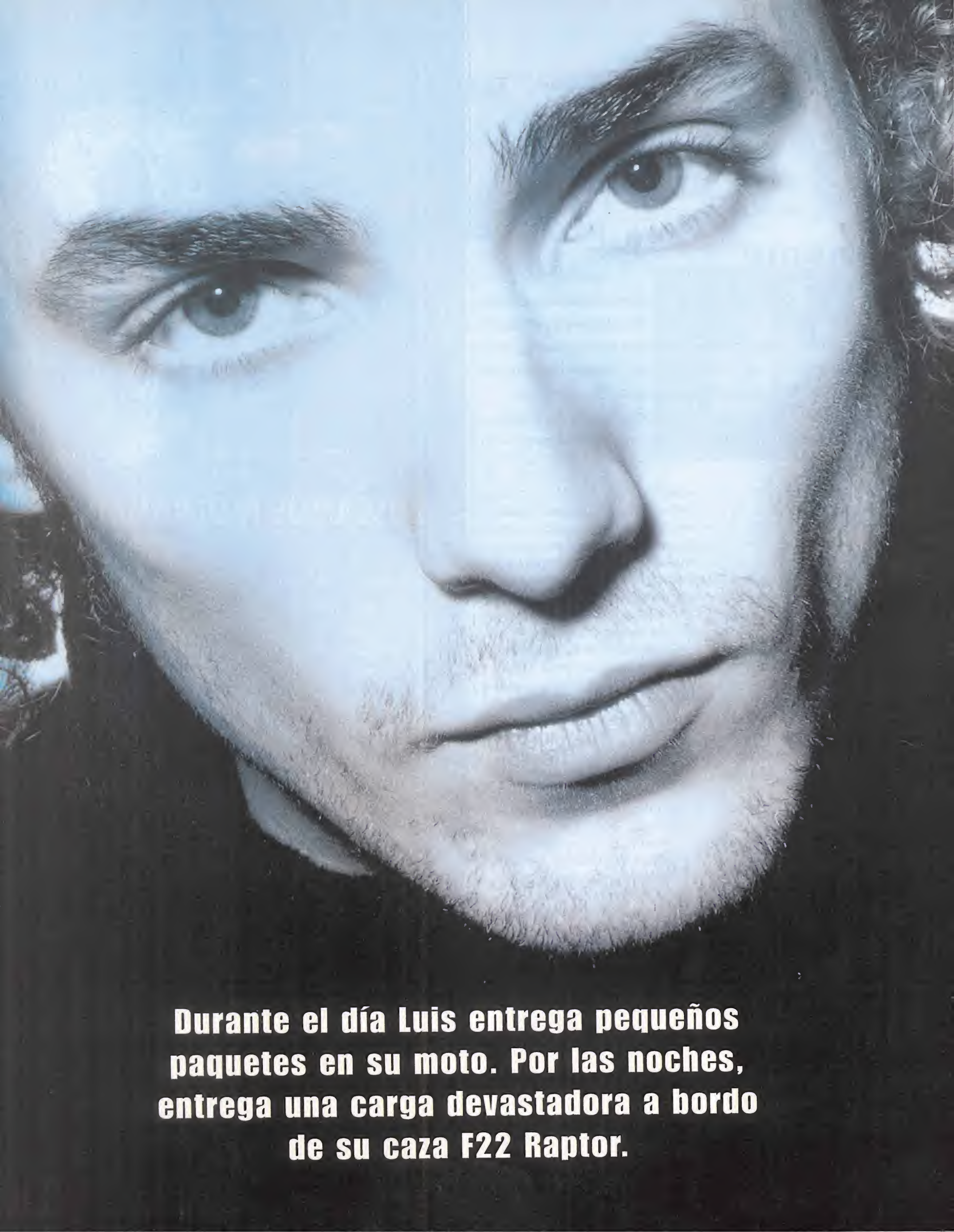
Y es que la ambientación estratégica que pretende ofrecer este título no es, desde luego, algo muy corriente. La base se encuentra en una historia en la que una pacífica raza de seres místicos cosechan y explotan una sustancia conocida como el "tone", que es la base de su misma existencia. Pero una fuerza maligna, Leviatán, celoso y, asimismo, necesitado de la preciada especia, intentó acabar con los protagonistas de nuestra historia, hasta casi conseguirlo. El tiempo ha pasado y los "flotantes", las criaturas protagonistas, han evolucionado en cuatro clanes diferentes, entre los que el jugador –o jugadores, hasta cuatro en red o vía Internet– habrá de escoger para explotar los quince mundos que componen el juego, acumulando todo el "tone" posible, y derrotando a las fuerzas de Leviatán.

Las habilidades de los "flotantes" son todas mágicas, pese a que, por supuesto, y como es preceptivo en el género, también son necesarias la construcción, gestión, recolección y aprovechamiento del "tone" en posteriores acciones, mientras se desarrollan batallas en tiempo real, tanto con tácticas ofensivas como defensivas, contra el enemigo.

¿Nada nuevo, en líneas generales? Bien, quizá «Ascendancy» también pudo parecer muy "clásico" en su diseño general, pero aquellos que lo disfrutaron saben que la verdad es muy distinta. «The Tone Rebellion» surge en la misma línea, dispuesto a ofrecer algo verdaderamente diferente a lo visto.





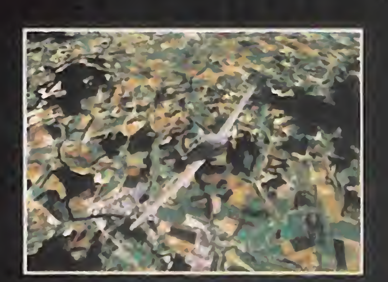

Durante el día Luis entrega pequeños
paquetes en su moto. Por las noches,
entrega una carga devastadora a bordo
de su caza F22 Raptor.



iF22 Raptor. El simulador definitivo

Experimenta los extremos. El caza de combate más avanzado en el simulador definitivo.

Desencadena el poder letal y el arsenal devastador del más avanzado caza de combate jamás construido. Haz pedazos el silencio de más de 500.000 kilómetros cuadrados de terreno en un mundo 3D de montañas, valles y peligros siempre presentes. Ningún otro simulador te proporcionará la misma sensación de realidad.



- Más de 500.000 Km^2 de terreno fotorrealista, renderizado de fotos reales tomadas vía satélite con datos de elevación reales.
- Sistema de campañas dinámico. Nunca jugarás 2 veces a la misma misión.

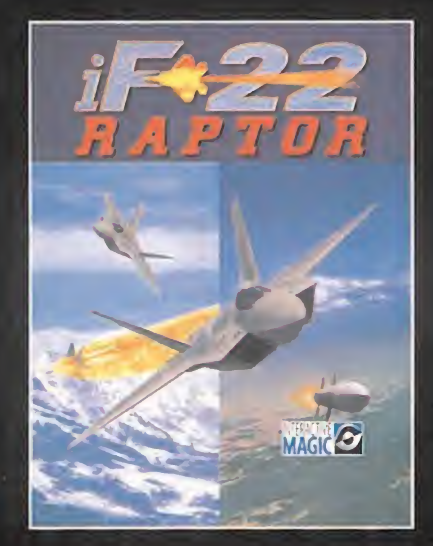


- Cabina de piloto real. Los mandos, controles e interruptores no son sólo gráficos. ¡Funcionan!
- Acción inmediata, misión única y juego de campaña completa.



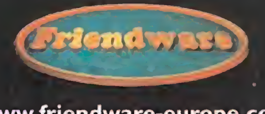
- Enorme variedad de aviones y vehículos, todos ellos participando activamente en la guerra.
- Múltiples niveles de dificultad, tanto para novatos como para expertos.
- Soporta juego por modem y red.







www.imagicgames.co.uk



www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

No Respect
Batallas bajo presión

Appeal pretende entrar fuerte en el mundo de los videojuegos. En su primer juego, de título «No Respect», nos sumergirá en un escenario tridimensional situado en las profundidades marinas. La acción será una constante en el desarrollo del mismo.



APPEAL/OCEAN
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

La historia se centra en las postrimerías del Siglo XXII. La competencia por la extracción de minerales en la superficie sub-oceánica es tal que cada compañía contrata mercenarios que se encarguen de vigilar sus bases o, por qué no, atacar alguna de las compañías rivales. En este punto es donde entramos en acción; asumiremos el papel de un mercenario contratado por la compañía Transmine y nuestra misión, como bien se dijo antes, será defender con uñas y dientes el territorio de una posible intrusión de "personal no autorizado".

Innovadoras técnicas de programación están siendo usadas en «No Respect».





El manejo de las distintas naves no requerirá complicadas combinaciones de teclas. Algo que se agradece en arcades puros como «No Respect».

En Appeal se han decantado por el arcade puro a la hora de diseñar su primer proyecto

Los comienzos del proyecto

La calidad de los bocetos iniciales es impresionante. A partir de ellos es más fácil hacerse una idea del proceso seguido para la creación gráfica. En uno de los gráficos podéis observar que la fidelidad mantenida con el dibujo inicial es máxima. El siguiente paso es, tomando estos como referencia, utilizar programas como el 3D Studio MAX. El modelo ya está hecho, tan sólo queda incluirlos en el juego y proporcionarlas movimiento mediante rutinas 3D, como por ejemplo las creadas por esta compañía. La complejidad de este último paso es altísima.



Rivales inteligentes

Las más modernas investigaciones en IA han sido aplicadas para dotar a los distintos enemigos de unos movimientos lógicos. El punto de vista utilizado ha sido el de representar la inteligencia como una actividad distribuida entre pequeñas entidades llamadas agentes. Cada agente posee una habilidad y conoce varias formas de realizarla. La ventaja de este sistema radica en la interacción entre los agentes para crear actividades complejas. Sin entrar en mas detalles técnicos del GAIA –ese es su nombre–, las conclusiones obtenidas es que las naves rivales son capaces de manejar varios aspectos de IA paralelamente –por ejemplo, disparar mientras se mueven–.

Cada zona será una parcela delimitada –generalmente por la orografía del terreno– y contará en su interior con obstáculos en los que protegernos o con los que establecer tácticas. La concepción de los combates no resultará extraña a ninguno de vosotros, pues es muy similar a la utilizada en juegos de lucha. A saber: cada nave contará con una barra de energía que disminuirá a razón del número de impactos recibidos, y el vencedor será aquel que llegue antes a dos victorias.

Todo esto, que parece tan sencillo, comenzará a complicarse cuando observemos que nuestros oponentes también estarán dotados de potentes armas y una inquietante inteligencia artificial.

TÉCNICAMENTE AVANZADO

Todo lo dicho hasta ahora podría ser argumento de multitud de juegos existentes en el mercado. Pero, lo ➤

Aspectos como música, sonidos y gráficos están siendo cuidados al máximo para que el conjunto resulte lo más espectacular posible



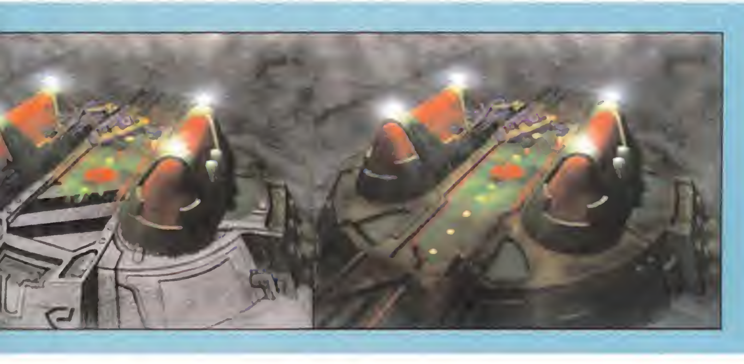
La plataforma de lanzamiento será donde comenzaremos cada uno de los niveles que componen el juego.





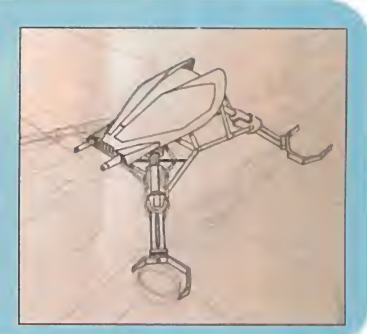


No será necesario un ordenador excesivamente potente para que funcione. Con un Pentium a 100 MHz, y 16 MB de RAM podremos disfrutarlo en todo su esplendor.











Arduo trabajo

Para dotar al juego del máximo nivel de calidad, los diseñadores de «No Respect» han desarrollado la tecnología "Paradise". Su objetivo es ir más lejos de los tradicionales polígonos 3D y para ello han sido necesarios dos años y medio de trabajo. Este nuevo API, implementado en C++ (excepto algunas partes desarrolladas en ensamblador), ha sido basado en el sistema operativo Windows 95 y, además de la generación gráfica, también aborda aspectos sonoros. Gracias a estas nuevas rutinas serán posibles complejos escenarios con renderización en tiempo real. Todos los "engines" están implementados por software y usan los APIs de Microsoft por una razón muy importante: soportar cualquier acelerador gráfico futuro. La versión actual del "Paradise" está enfocada a una renderización en 320x240 con 256 colores, pero se está trabajando en sendas versiones para MMX y Direct 3D que permitirán el uso de alta resolución y 16 millones de colores.

El resultado no podía ser más espectacular. Rápidos fondos renderizados, transparencias, Z-Buffering y efectos de explosiones con partículas en tiempo real desfilarán ante nuestros ojos a la nada despreciable velocidad de 20 imágenes por segundo.

La opción multijugador, y todas sus posibilidades, es uno de los factores que más relevancia tendrá en «No Respect»







verdaderamente importante es la cantidad de elementos que incorporará. Entre ellos destacan los 20 niveles y 4 naves incorporadas, la posibilidad de mejorar motores y armas de cada nave, armamento oculto –combos–, objetos interactivos en los escenarios –géiseres, atajos...–, etc. La cosa va tomando interés, ¿verdad? Pues ahí no queda el tema. La espectacularidad está garantizada con efectos de sonido 3D, 40 minutos de música en formato CD Audio, efectos visuales de impresión –luz, fuego, niebla...– y amplia variedad de cámaras. Con esto queda claro que los programadores de Appeal han querido, desde el primer momento, dotar a «No Respect» de una calidad técnica sobresaliente. Si todo sigue su curso normal, a buen seguro que lo van a conseguir.

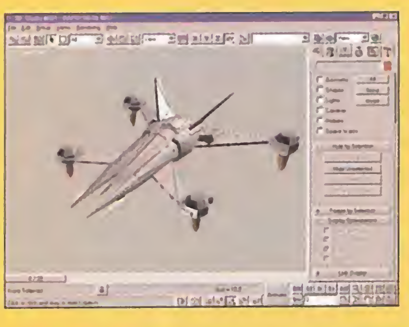
BATALLAS EN PLURAL

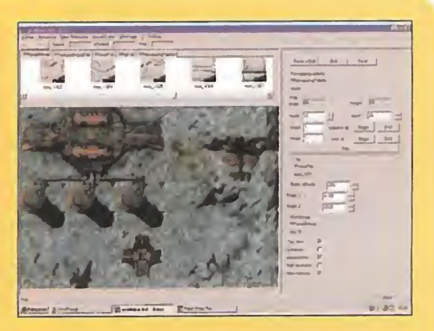
Uno de los aspectos a los que se está dedicando una muy especial atención es a la opción de juego multijugador. Ya sea a través de una red local, o usando el programa Kali, por Internet, será posible enfrentarnos con todo tipo de jugadores ávidos de acción.

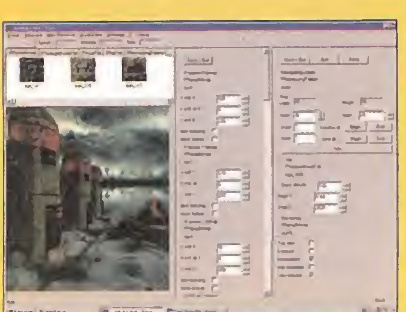
Ésta es sin duda una opción casi imprescindible en un juego que quiera aspirar a meterse entre las listas de éxitos internacionales.

La versión definitiva de «No Respect» es probable que haga aparición en muy breve espacio de tiempo, y hasta entonces habrá que esperar para averiguar si las buenas impresiones que ahora pueda causar se ven cumplidas con el juego en la mano.

J.J.V.

















¡Combate estratégigo contra invasores alienígenas!



Dirige a los invasores Taurans o a los defensores humanos en un juego de estrategia épica por la supervivencia.



Desarrolla tecnologías, construye ciudades, planea ataques, crea ejércitos masivos y naves nodriza para aterrizar en territorio enemigo.



Múltiples escenarios con más de 15 territorios a conquistar en cada escenario.

La invasión del Planeta Haven ha comenzado Fallen Haven. El futuro está en las estrellas.



www.imagicgames.co.uk



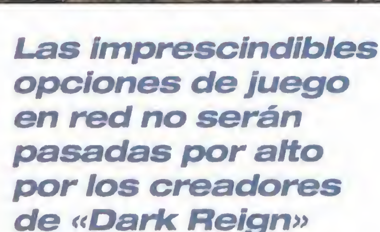
www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

Dark Reign
En busca de la supremacía

Si hay un género que actualmente se encuentra en un momento álgido, ese es sin duda la estrategia en tiempo real. Hasta ahora el liderato se lo han repartido juegos como «C&C», «Warcraft II» o «Red Alert», pero la ambición de Activision con este nuevo juego será ni más ni menos que elevarlo a lo más alto del podium; y razones no les faltan.





Las imprescindibles opciones de juego en red no serán pasadas por alto por los creadores de «Dark Reign»

ACTIVISION
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

No hay más que sumergirse en el mundillo de las partidas multijugador en Internet para darse cuenta de los miles –por no decir millones– de aficionados a este tipo de juegos en todo el mundo. Incluso se han llegado a organizar auténticos campeonatos de «Red Alert» a nivel internacional. Este impresionante éxito está completamente justificado si nos atenemos a la inmensa calidad que atesoran estos programas. Ahora Activision –compañía sin muchos antecedentes en este género– tiene la intención de convertir a «Dark Reign» en uno de los favoritos con los que librar espeluznantes batallas.

LOGRADA AMBIENTACIÓN

Uno de los puntos a los que se ha prestado mayor atención ha sido la creación de una buena historia que permita al jugador adentrarse por completo en este nuevo mundo. La historia narra cómo un grupo de olvidados científicos abandonaron la Tierra para continuar el estudio de una nueva sustancia –elemento 115– que desvelaría el secreto de la materia. Mientras la superpoblada Tierra se encontraba oprimida por el JDA,



Al igual que en juegos similares, uno de los puntos fuertes será la posibilidad de jugar en red hasta con 8 participantes.





Las novedades

A continuación os detallamos algunas de las características novedosas que se piensan introducir en «Dark Reign»:

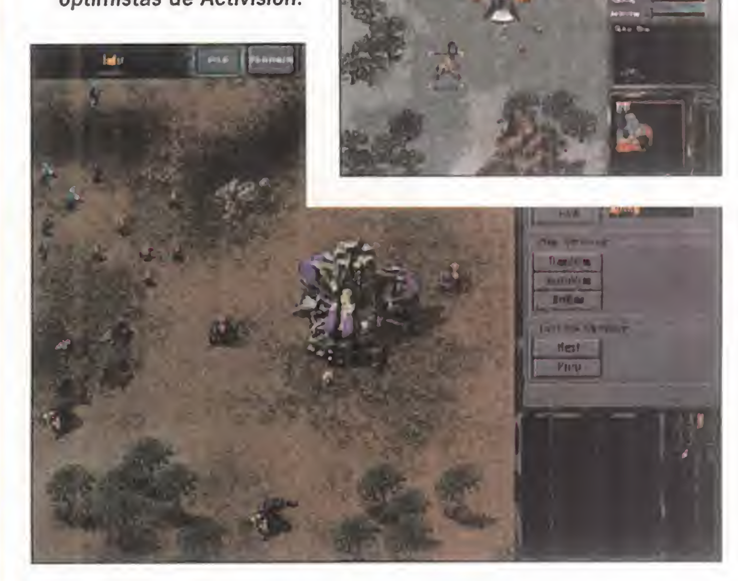
- **Ocultación:** las unidades podrán esconderse detrás de arboles, piedras o edificios, y el enemigo no podrá verlas hasta que el ángulo de visión de sus tropas lo permita.
- **Construcción múltiple:** podréis crear unidades en masa y olvidaros de la tediosa necesidad de hacerlo una a una.
- **Rutas complejas:** podréis trazar complejas rutas para cada componente o grupo de personas. Gracias a esto podréis crear complicadas estrategias de ataque.
- **Órdenes avanzadas:** este tipo de órdenes permitirán a las tropas tomar actitudes defensivas, crear patrullas de áreas o arriesgar al máximo, entre otras.
- **Extensión de los mapas:** los mapas podrán cuadruplicar en extensión a los de «Command & Conquer» o triplicar los de «Red Alert».

Animaciones logradas

En Activision no han escatimado medios para que las animaciones y gráficos resulten lo más espectaculares posibles. El terreno será dotado del mayor detalle posible, las explosiones poseerán coloristas animaciones, cada unidad contará con suaves animaciones, se incluirán gráficos renderizados, y todo esto, por supuesto, bajo una resolución y colorido SVGA.



La expectación que está levantando «Dark Reign», está desbordando las previsiones más optimistas de Activision.



llegó el momento de que estos científicos y su puntera tecnología mirasen por el bien de la humanidad y se enfrentaran a las fuerzas opresoras.

Sin poder emitir aún ningún juicio objetivo sobre la calidad final del producto, todo apunta a que ésta será muy elevada e incluirá nuevas opciones hasta ahora no contempladas en juegos del género. Por un lado, el número de unidades se verá aumentado hasta 36 –con la novedad de la adquisición de veteranía–. A su vez, la variedad de construcciones posibles también supone un nuevo récord con 34 –cada una con distinto objetivo–. Otras novedades serán: posibilidad de transporte bajo tierra, seguimiento de complejos itinerarios, disponibilidad de misiones de entrenamiento, movimientos de terreno, etc.

AMPLIA OFERTA

Es muy probable que la oferta de programas de estrategia en tiempo real se vea ampliada con varios programas, aparte del que ahora nos ocupa, en estas fechas. Aunque cada uno aborde distintos temas –medievales, futuristas...–, las bases serán bastante similares en todos ellos. Por tanto, auguramos una dura lucha por la hegemonía, entre la que se encontrará, sin duda alguna, «Dark Reign».

J.J.V.

La gran cantidad de programas que aparecerán englobados bajo un mismo género hace difícil asegurar cuál será el de mayor éxito



Pax Imperia. Eminent Domain
Bases consistentes

La simplicidad como lema es lo que mejor define al nuevo juego de TH Q

El pasado año, Blizzard daba por confirmado el seguro lanzamiento de un título de estrategia que rompería esquemas. De repente, el juego desapareció. Nunca más se volvió a saber de él y Blizzard hacía como que con ellos no iba la historia. Han pasado los meses y «Pax Imperia» resurge, aunque ahora bajo el sello de TH Q, con idéntico objetivo que anteriormente.









A medida que ganemos experiencia y habilidad, nuestras fuentes de recursos aumentarán y, a su vez, derivarán en nuevas opciones disponibles.

HELIOTROPE STUDIOS/TH Q
En preparación: **PC CD**
ESTRATEGIA

Es difícil sustraerse al encanto de las modas. Y la estrategia es el género de moda actualmente. Pero incluso así, la cosa se puede complicar aún más. Hubo un tiempo en que juegos como «Panzer General» o el mismísimo «Civilization II» plantaron la semilla para los múltiples clónicos basados en turnos. El momento de la estrategia en tiempo real estaba aún por (re)descubrir, pero también llegó, por supuesto.

Más tarde, las aficiones militaristas, en sus múltiples variantes, fueron el modelo a seguir y, con algún que otro amago anterior, parece que, definitivamente, lo siguiente será la estrategia espacial. «Conquest Earth», «Imperium Galactica», «Starcraft» y, lógicamente, «Pax Imperia».

Pero, a tenor de los hechos, ¿quién llegó primero? Al menos, en anunciarse públicamente, la producción de Heliotrope y TH Q, pese a su "desaparición", fue de los primeros.

ESPACIOS ABIERTOS

La idea, el desarrollo y muchos de los puntos que ofrece «Pax Imperia: Eminent Domain», en su estructura básica, resultan, algo nada sorprendente, muy similares a los del juego de estrategia por turnos más famoso de la historia, «Civilization II». Sin embargo, no es posible hablar de copia, en todo caso inspiración. El juego de Sid Meier es, sin lugar a dudas, el espejo en que se han mirado multitud de productos posteriores,

aunque pocos, por no decir ninguno, le han llegado a la suela del zapato. Pero el título de Heliotrope parece que puede conseguir lo que todos estaban deseando, un «Civilization II» en tiempo real.

La base de «Pax Imperia: Eminent Domain» es increíblemente simple. Unos pocos parámetros a controlar que, poco a poco, y a medida que se va evolucionando y conquistando planetas, van complicándose cada vez más. Partiendo de las 16 especies disponibles para encarnar –o bien definir las características de una particular de cada usuario– y unos pocos planetas por explorar, el espacio se va abriendo cada vez más, así como las opciones y alternativas, hasta llegar a un límite máximo de, ni más ni menos, 800 mundos diferentes. Asimismo, los escasos recursos disponibles en principio van expandiéndose poco a poco. La dificultad aumenta, pero la diversión también, y mucho más si se tienen en cuenta opciones como el juego en red, con hasta 16 jugadores simultáneos, o las batallas en tiempo real con diminutos y detallados modelos 3D...

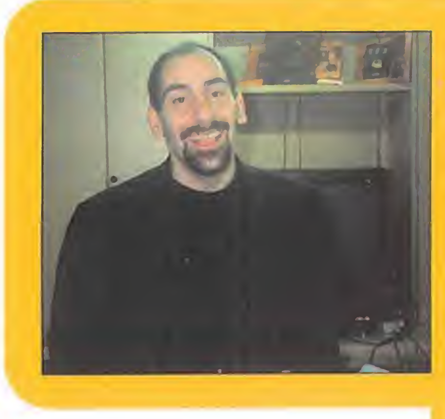
En definitiva, Heliotrope parece estar haciendo realidad todas las promesas que, bajo otro sello, se nos habían hecho respecto a «Pax Imperia: Eminent Domain». Si todo sigue como está previsto, muchos otros títulos de más renombre pueden ir echándose a temblar, porque lo que llega del espacio, puede ser algo muy grande.

F.D.L





Las batallas en tiempo real forman un componente básico en el juego



Hablamos con Andrew Sispoidis, presidente de Heliotrope Studios

«PAX IMPERIA» ES UN JUEGO PARA TODO TIPO DE AFICIONADOS A LA ESTRATEGIA.

Cuando el máximo responsable de Heliotrope vino a España para presentar «Pax Imperia: Eminent Domain», no nos resistimos a charlar con él sobre los avatares que había tenido el juego, desde su primer anuncio hasta ahora, momento en que parece se aproxima por fin la fecha definitiva de su lanzamiento. Uno de los aspectos en que más insistió Andrew Sispoidis fue el considerar «Pax Imperia» como un título apto para todo tipo de aficionados al género, desde aquellos más expertos hasta los recién llegados a este apasionante mundillo. "Se trata de un juego en el que se puede llegar a un nivel de profundidad y complejidad enorme, pero la base es muy, muy simple. Bastan un par de partidas para coger el truco. Todo se basa en unos pocos parámetros que poco a poco se van complicando." Con ese objetivo, puede parecer difícil realizar un juego de estrategia realmente eficaz, aunque no para Sispoidis.

"Tengamos en cuenta", comenta Sispoidis, "que «Pax Imperia» no es un título que busque ni espere competencia de nadie. Más bien se trata de complementar la oferta existente en el mercado. Así, ofrecemos un título que crece con la experiencia del usuario, y no al revés, y en el que además se incluyen multitud de variaciones, con ciertas dosis de acción y hasta arcade. Hemos procurado también que sea realmente vistoso, por lo que todo lo que aquí podéis ver ahora está sufriendo constantemente pequeños cambios, hasta que todo quede perfecto."

Pero, así y todo, y contando con que los pequeños detalles serán, efectivamente, la base de un juego atractivo y complejo, aunque sencillo en apariencia, «Pax Imperia» tampoco se olvida de algo que, hoy por hoy, resulta fundamental para el éxito de un producto estratégico: el juego multiusuario. "Internet", comenta Sispoidis, "aunque es muy popular actualmente, aún no está bien estructurado, y es difícil ajustar tus posibilidades a lo que la red puede ofrecer. Por supuesto, «Pax Imperia» contará con opciones de juego multiusuario, incluyendo Internet, hasta 16 jugadores simultáneos, pero hay que preguntarse si favorece más un sistema de juego por turnos para grandes servidores, o continuar con las opciones básicas del juego, del tiempo real." Sea como sea, lo que parece claro es que «Pax Imperia» será un gran juego aunque, para cantar victoria, aún tengan que pasar unos meses.

La combinación de unos pocos parámetros es la base de todo el entramado de la acción en «Pax Imperia». Pero, poco a poco, la complejidad aumentará.

Beast & Bumpkins
Luchas en el Medievo

Las historias medievales han tenido siempre multitud de adeptos. Juegos como «Defender of the Crown» o el más reciente «Warcraft II» también abordaron exitosamente este campo y ambos bajo la misma perspectiva: la estrategia. En Electronic Arts han debido pensar que este género aún puede mejorar, y aportarán su granito de arena con su última producción.







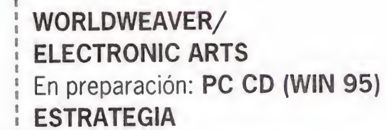
A nuestra disposición tendremos multitud de armas del medievo; catapultas, arcos –y flechas– o lanzas serán sólo algunas de ellas.

Para llegar a lo más alto deberá superar el alto listón impuesto por «Warcraft II», que cuenta con millones de adeptos





WORLDWEAVER/
ELECTRONIC ARTS
En preparación: PC CD (WIN 95)
ESTRATEGIA



En «Beast & Bumpkins» asumiremos el papel de Lord Mildew, un noble que fue expulsado de sus tierras por el rey. Durante el exilio su única misión era mantener a flote las pocas tierras que le quedaron con la esperanza de que todo volviera a su cauce.
En su ausencia, el rey pactó con el demonio Lord Sabellian hasta que la muerte acabó con su imperio. Ahora llega el momento idóneo



para recuperar aquello que te pertenecía, o incluso, por qué no, llegar a ser conocido en todo el territorio como Rey Mildew I.

TOQUES DE HUMOR

Así toma vida uno de los juegos de estrategia que promete estar en la lucha por convertirse en uno de los favoritos entre los aficionados a la estrategia. A lo largo del desarrollo de «Beast & Bumpkins» se combinan elementos de combate y administración de bienes con buenas dosis de humor. Sí, ¿por qué no?, el humor bien entendido y de calidad no debería estar reñido con un juego de estrategia medieval; pero habrá que esperar para ver qué tipo de humor y en qué momentos del juego.

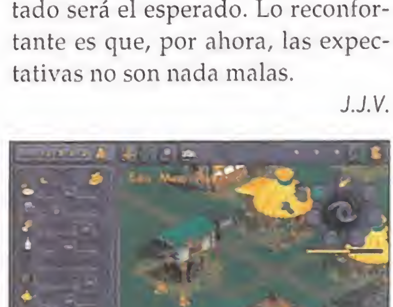
Aparte de todo lo dicho, podremos construir edificios, aumentar la población, dirigir tropas, usar alguno de los 15 conjuros que incorporará o controlar el tipo de gente que queremos para nuestros territorios. Entre tanto, multitud de imprevistos podrán sucederse en cualquier momento: plagas, vacas que explotan –sí, habéis leído bien–, olas de crimen injustificadas, etc.

BUENAS EXPECTATIVAS

La idea en sí no es muy distinta de las que puedan dar vida a otros programas; en este tipo de juegos lo que decide finalmente es su realización. Es necesario estudiar concienzudamente todos los aspectos del mismo para que su adicción atraiga a los amantes de la estrategia. Por tanto sólo nos queda esperar impacientes para comprobar si el resultado será el esperado. Lo reconfortante es que, por ahora, las expectativas no son nada malas.

J.J.V.





El entorno sobre el que nos movamos no será pasivo. Los días y las estaciones se irán sucediendo y afectarán en cierta medida a nuestras acciones.





Su nombre: Worldweaver

Hoy en día son necesarios importantes equipos para producir sof de calidad –excepto pocas excepciones–. En ocasiones el número de componentes es tal que incluso es necesario nombrarlos al final del juego como si de los créditos de una película se tratase. A continuación vamos a conocer a los corazones del proyecto. Nick Goldsworthy es el nombre del productor. Antes de trabajar para EA pasó por Activision y Sierra On-Line. Ya en esta casa ha participado en títulos como «Theme Park», «FIFA Soccer» o «Privateer 2». Un buen curriculum, ¿verdad? Raphael Colantonio es el asistente de producción y su misión ha consistido en el diseño de misiones y juego en sí, sin olvidarnos de otras ayudas al productor. Por otro lado, los programadores: Chris Sterling y Simon Dean. Se trata de dos jóvenes que iniciaron sus andaduras informáticas a precoz edad y que ahora han aceptado el reto de llevar adelante este gran proyecto.

Cerca de dos años han sido necesarios para atar todos los cabos. El código ha sido desarrollado en Microsoft Visual C++ –usando las librerías DirectX– y partes de puro ensamblador y los gráficos han sido modelados con 3D Studio 4 y modificados con Dpaint para darle ese toque final típico de comics o dibujos animados.

Worldweaver está todavía en su más tierna infancia, pero puede crecer a pasos agigantados si las cosas les salen como ellos esperan.

A mano alzada

Antes de poner manos a la obra con el ordenador, es habitual realizar unos dibujos –más o menos detallados– que permitan tener una idea clara del ambiente pretendido y personajes utilizados. Como veréis, los dibujos han sido creados con todo lujo de detalles. Arqueros, campesinos, magos y demás habitantes se ajustan con exactitud al dibujo previo sobre papel.





«Beast & Bumpkins» contendrá grandes dosis de humor, lo que le dará cierto matiz innovador

Axelerator
Carrera brutal

MAGIC BYTES/21ST CENTURY
En preparacion: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

«Axelerator» tendrá la brutalidad de un arcade y la acción pensante de un juego de estrategia

Dentro de muy poco podremos disfrutar de un título que a todas luces puede convertirse en uno de los juegos de carreras de coches de más éxito del momento. Primero, por las opciones que tendrá, numerosas y todas interesantes, y segundo, por su calidad a nivel técnico, la cual aprovechará, casi con seguridad, las posibilidades de los equipos actuales. En «Axelerator» van a mezclarse sutilmente dos géneros distintos como son la estrategia y el arcade, pero



El temible aspecto de los contricantes hace augurar que «Axelerator» tendrá todos los componentes para convertirse en un juego "violento".


En el taller podremos llegar a configurar nuestro vehículo para que tenga más potencia o más blindaje.

siempre, eso sí, predominando este último, ya que será en los circuitos donde el juego demostrará lo bueno que es. El punto estratégico llegará en el momento en que tengamos que modificar nuestro coche, ya que dependiendo de las mejoras que le pongamos, así reaccionará a la hora de competir. Por poner un ejemplo, si le añadimos mucho blindaje, pero poca potencia de motor, nuestro vehículo casi no correrá, mientras que si ocurre al contrario, no pararemos de chocarnos con los bordes de la calzada, siendo lo más probable que acabemos en una cuneta echando humo. Esto ocurrirá en el mejor de los casos, ya que no os creáis que «Axelerator» será un título de esos en los que van a participar nobles pilotos que prodigan lo de "juego limpio", sino que nos encontraremos con la peor calaña motorizada entre los que habrá asesinos, psicópatas, maniacos suicidas, sádicos incurables, adictos a la velocidad y redactores de revistas, es decir, un grupo que no nos deparará un futuro muy alagüeño. Para defendernos contaremos con una serie de efectivas armas que instalaremos en nuestro coche, siempre que dispongamos del dinero suficiente, y que irán desde cuchillas instaladas en las llantas para reventar neumáticos, hasta misiles con cabeza nuclear, pasando por clavos, chorros de aceite y una ametralladora. «Axelerator» sólamente será apto para los más valientes o más locos. ¿A qué grupo pertenecéis vosotros?

C.F.M.







Earth 2140
Una nueva **batalla**

TOPWARE
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Es un hecho indiscutible que el género de la estrategia en tiempo real, comenzado hace ya años con «Dune II», de Cryo, y posteriormente reforzado por «Command & Conquer» y «Red Alert», de Westwood y por «Warcraft II» de Blizzard, es y será durante mucho tiempo uno de los más exitosos y requeridos por la totalidad de aficionados a los juegos de ordenador. Topware ha querido aportar su granito de arena con un programa que tiene como nombre «Earth 2140» y que próxima aparición.
Entre las características más sobresalientes que el juego tendrá destacan, primeramente, el hecho de que va a ser traducido y doblado al castellano, lo que supone un gran esfuerzo a todos los niveles por parte de la compañía y segundo, la calidad de los gráficos, que será muy superior a lo visto hasta ahora, gracias a los efectos de luces, realismo de las explosiones y colorido de los escenarios.
La temática del juego será aquella que es de sobra por todos conocida, es decir, conseguir las materias primas necesarias para construir edificios, que posteriormente nos permitirán crear unidades de combate que podremos lanzar a la batalla. Cuanto más alto sea el nivel técnico de las tropas, más alta será su capacidad de ataque y su resistencia, pero, por contra, mucho más alto será su coste de realización.
«Earth 2140» tendrá la calidad suficiente en todos los aspectos como para, por un lado, sorprender a todos aquellos que ya hayan disfrutado de otro juego de las mismas características, como los mencionados al principio del artículo y, por otra parte, introducir en un género tan bonito y lleno de posibilidades como es la estrategia en tiempo real, a la otra parte de jugones que todavía no hayan tenido uno de estos títulos entre manos.

C.F.M.

«Earth 2140» sorprenderá, casi con total seguridad, por su enorme calidad técnica

Topware no se ha querido quedar atrás en lo que a juegos de estrategia se refiere y por ello están ultimando «Earth 2140».







Toda la calidad, tanto gráfica como sonora, imaginable para los tiempos que corren estará presente en «Earth 2140».

Pro Pinball Timeshock!
El siguiente tablero

EMPIRE/DINAMIC MULTIMEDIA
En preparación: **PC CD (DOS/WIN 95)**
ARCADE

Si hay alguna palabra que podrá definir a «Pro Pinball Timeshock!», a priori, será realismo -por los cuatro costados-



Un segundo juego de la serie Pro Pinball, que seguirá al exitoso «The Web», se encuentra en pleno proceso de programación, para alegría de todos aquellos que están cansados de simuladores de pinball que se saltan todas las reglas del realismo y buscan uno que sea lo más fiel posible al sistema tradicional.
En «Timeshock!» no tendremos que golpear a la bolita metálica con los "flippers" sin ton ni son, sino que si lo que queremos es conseguir una fuerte suma de puntos, tendremos que llevar a cabo una serie de objetivos y activar un grupo de interruptores, necesarios para abrirnos esa compuerta tras la que se esconde el preciado jackpot.
En el centro del tablero habrá una gema, con la que podremos viajar en el tiempo. Dependiendo del lado, iremos a parar a una época diferente, sin cambiar de escenario, mostrando imágenes en la pantalla del pinball.
«Timeshock!» tendrá varias opciones de juego: torneo, donde demostraremos nuestro buen hacer al mando de los "flippers", modo "challenge", en el que se nos pedirán objetivos concretos e incluso una opción de multijugador, algo novedoso en lo que a pinball se refiere, ya que, por el momento, no había sido utilizado en el género.
Habrá disponible un nivel de dificultad, especial para aquellos que no se den mucha maña con los flippers, variando el modo fácil del difícil en el tiempo que tendremos para "colar" la bola en algún sitio o pulsar algún resorte, y en las veces que podremos golpear la máquina antes de que nos muestre en pantalla el tan repudiado "tilt!".
Gráficamente será bastante superior a su antecesor, gracias a un nuevo sistema de renderización de gráficos, con el que se han conseguido efectos tales como reflejos, destellos, sombras, movimiento de elementos del tablero, además de darnos la posibilidad de jugar a «Timeshock!» bajo una resolución de hasta 1.600x1.200, con 16 millones de colores.
Si eres aficionado a los pinball y estabas esperando la oportunidad de ver un título en ordenador que se asemejase a los de verdad, estás de suerte, pues en breve podrás disfrutar de esta segunda entrega de la serie Pro Pinball, cuyo nombre de guerra será «Timeshock!».

C.F.M.



El gran realismo que contendrá «Pro Pinball Timeshock» llegará, con toda probabilidad, a extremos jamás antes alcanzados.



El aspecto más cuidado del juego será el gráfico, ya que se han respetado detalles como el del reflejo de la bola en el tablero, las luces y la pantalla de cristal líquido.

Project Paradise
El paraíso perdido

IKARION
En preparación: **PC CD**
ARCADE

A medio camino entre el clásico «Gauntlet» y la aventura, el juego se perfila muy atractivo


El componente acción será el más importante de todos en el nuevo juego de Ikarion.

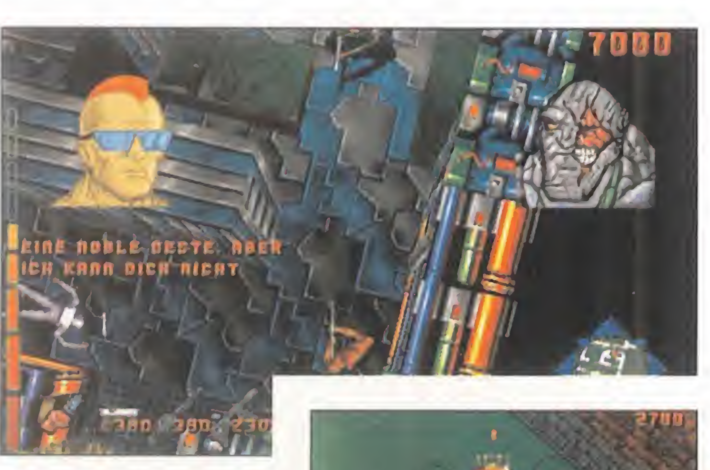
Deudores y pseudoclones que han bebido en las fuentes de viejos clásicos forman legión en el mundo del soft, y parecen no acabarse nunca. Tanto es así, que como el ave Fénix resurgen de sus cenizas cuando se pensaba que por fin se había acabado con ellos.

Títulos como «Tetris», «Operation Wolf» y muchos otros han sido copiados hasta la saciedad, o bien, más eufemísticamente, han servido de guía, inspiración o modelo a multitud de seguidores que, las más de las veces, se han ahogado en sus propias pretensiones. Y si existe un título que haya servido de inspiración, como pocos, muy bien puede haber sido «Gauntlet». Desde el mismo instante de su aparición, recreativas primero, y posteriormente versiones para ordenadores domésticos, surgieron como setas al amparo de su fama. Fama que ha llegado hasta nuestros días casi intacta, y que sigue teniendo tanta validez como hace años. Sin embargo, y olvidando y apartando de nuestra mente algunos nefastos ejemplos, parece que Ikarion, equipo alemán quizá no muy conocido por estos lares, ha sido capaz de amoldar lo más posible uno de sus proyectos a las medidas del clásico, obteniendo así no un simple clónico, sino casi un homenaje al juego original.


La necesidad de combinar las habilidades de los tres personajes protagonistas convierte a «Project Paradise» en un título de relativa originalidad.

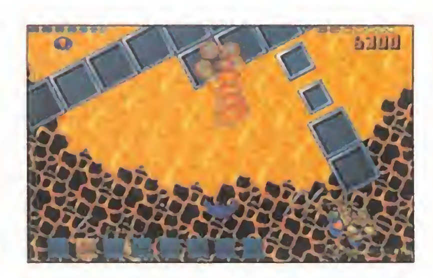
«Project Paradise» presentará un desarrollo a caballo entre aventura y arcade, con primacía de la acción, por encima de todo, pero obligando al jugador a combinar con astucia las habilidades de tres personajes distintos –¿os suena de algo?–, para conseguir el objetivo final del juego, acabar con los planes de una megacorporación conocida como Cyberlink Technologies, destrozando un satélite que amenaza con fulminar toda forma de vida sobre la superficie terrestre. Perspectiva cenital, impresionantes efectos de luces, sombras y explosiones, amén de una acción casi ilimitada son las bazas con que juega Ikarion la apuesta de «Project Paradise». A priori, desde luego, parece una jugada victoriosa, pero, como siempre, habrá que dar tiempo al tiempo para comprobar si todas las expectativas se cumplen, aunque, desde luego, el aspecto no puede ser mejor. Crucemos los dedos en espera de disfrutar de un juego de estilo clásico, lo que de vez en cuando no está nada mal.

F.D.L.











LAS NUEVAS PELÍCULAS EN VÍDEO DE LA SERIE DE MÁS ÉXITO

PELÍCULAS INÉDITAS EN TELEVISIÓN



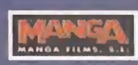
AV060
DRAGON BALL 15
"FUSIÓN"
A LA VENTA A PARTIR DEL 22 DE ABRIL
P.V.P. Recomendado 1.995.-



AV061
DRAGON BALL 16
"ATAQUE DEL DRAGÓN"
A LA VENTA A PARTIR DEL 20 DE MAYO
P.V.P. Recomendado 1.995.-



ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
La Costa, 76 torre • 08023 BARCELONA - Tel. (93) 284 22 29 • Fax (93) 219 10 17
Internet: http://www.mangafilms.es



iF 22
El reto del cielo

INTERACTIVE MAGIC
En preparación: **PC CD**
SIMULADOR

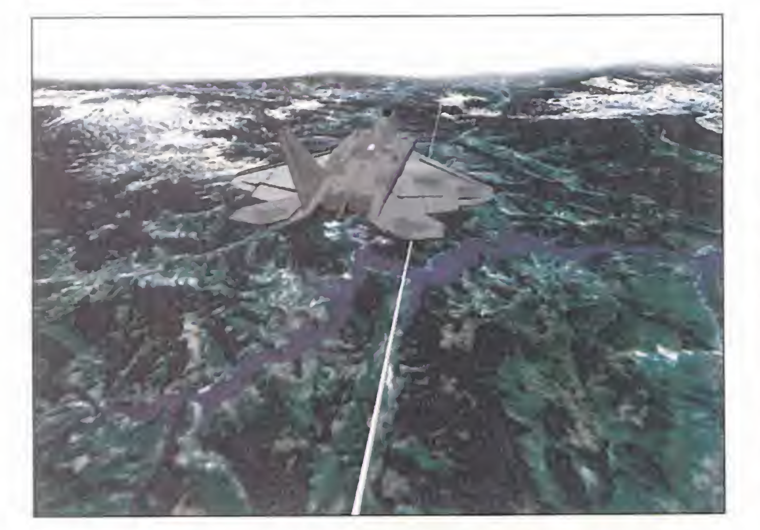




Mucho se ha venido hablando desde hace largo tiempo del F22, y no sólo en lo referente a aviación militar se refiere. Multitud de compañías y grupos de programación, han tomado el considerado como caza del futuro, como la base de sus futuros –o actuales– proyectos. El «F 22 Lightning II» de NovaLogic fue uno de los primeros. Después, DID y su «TFX 3: f22» tampoco se quieren quedar atrás. Pero, muy pocos, al menos en nuestro país, habían tenido en cuenta la compañía de "Wild" Bill Stealey, ex alma mater de Microprose, Interactive Magic que, recién aterrizada –oficialmente– en España, entra en la liza por la supremacía "aérea" con el anuncio de «iF 22». Estamos ante lo que, a priori, se presenta como uno de los títulos más prometedores de los próximos meses, y no sólo para los amantes del género. Si nos fiamos de todo lo que Interactive Magic prometen sobre «iF 22», el nuevo proyecto de la compañía puede barrer, para asombro de muchos, a más de un competidor de un plumazo.



La calidad gráfica de la mayoría de escenarios será asombrosa.



Recrear un Lockheed Martin-Boeing F-22 no es tarea fácil. Mucho menos si tenemos en cuenta que, para variar, pequeños, pero importantes, detalles del modelo real no pueden ser revelados al gran público. Así, ¿cómo puede afrontar Interactive Magic semejante reto? Bien, la opción, en principio, elegida, es la de recrear hasta el límite todo lo que se conoce del aparato, y colocarlo en unos escenarios tan reales que parece mentira que estén generados por ordenador, pese a basarse en mapas reales procedentes de fotografía de satélite, de zonas de Bosnia, Kuwait y Ucrania –en total, más de 250 mil millas cuadradas–. A continuación, los autores de «iF 22» pretenden obtener el sistema más logrado de IA conocido en un simulador, de modo que las distintas campañas y misiones posean "actores" individuales, capaces de reaccionar a múltiples estímulos, tanto si son unidades terrestres, aéreas o marítimas y, para redondear la faena, han diseñado un sistema de generación de misiones tal que, según afirman, hace que nunca dos de éstas sean iguales. Parece muy bonito pero, cuando ya nos enteramos de que, encima, dicen que un simple P90 todo irá de maravilla, viendo imágenes como las que aquí aparecen, una de dos, o nos están tomando el pelo, o es que son unos auténticos genios... ¿Vosotros qué pensáis?

F.D.L.

El título de Interactive Magic es el último, por ahora, en sumarse a la "moda" del nuevo F 22





En Interactive Magic no han querido perderse la "fiebre" del F22, con un título del que aseguran poseerá un realismo total en todos sus aspectos.

El primer Arcade de Acción 3D en el Viejo Oeste

LucasArts Entertainment Company presenta

OUTLAWS

(Forajidos)

Desafía al resto del mundo en INTERNET
www.rebelhq.com

"Es una lección para maestros".
PC Player

"Un título que nadie debe perderse".
PC Media

"Calidad indiscutible".
MicroManía

"Un juego que incorpora numerosas novedades".
CGW



Morir es demasiado bueno para ellos



ERBE Software: Méndez Álvaro nº57, 3ª planta • 28045 Madrid • Tel.: (91) 506 42 00 • Fax: (91) 528 83 63

GT anticipa un otoño lleno de novedades



La estrategia está cada vez más arriba, los juegos de acción van consiguiendo adeptos poco a poco, plataformas y deportivos no son géneros que se queden atrás... Y, ¿quién es capaz de afrontar el reto de ofrecer todo esto al público?

GT Interactive ha recogido el guante del desafío y prepara una temporada repleta de títulos, para todas las plataformas, y abarcando, quizá, todos los gustos y géneros imaginables. Un año repleto de proyectos que, poco a poco, se irán desvelando y de los que aquí os ofrecemos un rápido avance. Preparaos para la avalancha que llega desde GT.

I N T E R A C T I V E



Unreal

El siguiente paso

En todo el mundo se viene hablando sobre «Unreal» desde hace largo tiempo, como una de las muestras más revolucionarias de software en toda la historia de los juegos de ordenador. ¿Por qué? ¿Cómo es posible entender un programa del que apenas sí se ha visto algo real, y del que aún no existe fecha definitiva de lanzamiento, como uno de los juegos más esperados del momento?

En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE/AVENTURA

Para entender mejor lo que «Unreal» significará, debemos remontarnos ligeramente atrás en el tiempo.
Cuando los primeros retazos de información sobre la nueva producción de Epic Megagames comenzaron a circular, estábamos a la sazón muy lejos de asumir, siquiera como probable, en un futuro a corto plazo equipos basados en tecnología MMX, procesadores más veloces de 133 MHz, 16 MB como un estándar, o tarjetas aceleradoras 3D. Algo que parecía poco menos que una utopía, y no nos estamos yendo mucho más lejos de la primavera del pasado 1.996. Y, sin embargo, los diseñadores de «Unreal» ya estaban trabajando sobre esos sistemas, con la visión de que el estándar iba a estar ahí, y que su juego tendría que superar a todo lo conocido, para lo que necesitaban pensar a lo grande, aunque fuera a costa de la potencia hardware. Pero, ¿qué es «Unreal», para aquellos que aún no hayan oído nada del juego? Según sus creadores, y puede que sea la pura verdad, es el paso siguiente en materia de juegos de acción 3D en perspectiva subjetiva. Pero, y eso lo dejan muy claro, no hay nada de comparaciones tipo "otro-clónico-de-«Quake»-a-la-vuelta-de-la-esquina". Las razones son muchas. Para empezar, el uso exhaustivo de toda esa tecnología hard mencionada, más una depuración de código exquisita, que permite obtener algunas características tan impresionantes como aplicación de filtrados sobre mapeados de texturas, fantásticas animaciones, efectos dinámicos de luces en tiempo real, paleta de 16 bit en SVGA... Muchos de estos detalles se están haciendo cada vez más habituales, a expensas del hardware, claro, pero, lo más asombroso de todo es que, si creemos a los programadores de «Unreal», el 90% de lo que el juego mostrará en referencia a estos datos se basa exclusivamente en software y código. ¿Increíble? Al menos, la duda no es algo que deba resultar tan extraño. Las únicas pruebas, por el momento, se basan en las imágenes que del juego se han hecho públicas. Y, sí, resultan impresionantes pero, ¿y el juego? Bien, para eso nos tememos que aún habrá que esperar unos meses.







PREVIEW

HEXEN 64

Alumno aventajado



En preparación: **NINTENDO 64**
ARCADE

Uno de los alumnos más aventajados de la escuela de «Doom», «Duke Nukem 3D» y otros juegos de similares características, irrumpió con buen pie en el mundo de los compatibles para ahora intentar repetir éxitos en versión Nintendo 64. Un título que, siguiendo al pie de la letra todos y cada uno de los pasos del original de PC, en todo su desarrollo, pero explotando la tecnología de los 64 bits Nintendo, pretende imponerse como uno de los arcades 3D de perspectiva subjetiva del momento, aunque luchando con el siempre inevitable «Doom 64».

W.GRETZKY HOCKEY

Más deporte, más hockey



En preparación: **NINTENDO 64**
DEPORTIVO

De nuevo el hockey, aunque ahora para Nintendo 64. Una conversión realmente acertada de la recreativa de Midway, que sabe aprovechar de manera excelente las posibilidades de la máquina de Nintendo. Hockey en su más pura esencia, con todo lo que eso conlleva, en un título realista que combina arcade y simulación con bastante éxito. Aunque aquí este deporte no sea tan popular como en América, puede que «Wayne Gretzky» lo ayude un poquito con su notable calidad.

NHL OPEN ICE

Mucho hielo...

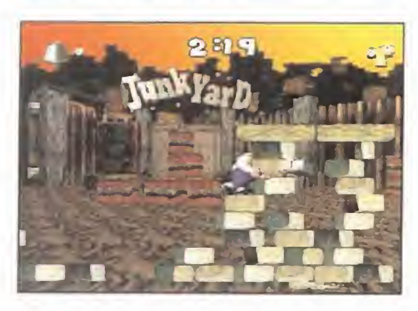
En preparación: **PLAYSTATION, PC CD**
DEPORTIVO

PUNTO DE MIRA

He aquí un nuevo juego dedicado al espectacular, apasionante y algo violento, al menos por lo que nos han contado, deporte del hockey hielo. Con una estructura típica de los videojuegos deportivos "a la americana", esto es, un dos contra dos, «NHL Open Ice» es, más que un simulador, un arcade en toda regla en el que el espíritu deportivo deja paso a una atractiva serie de torneos dominados por una acción frenética, y en la que esa violencia antes mencionada también encuentra su pequeño hueco, en ciertas escaramuzas entre jugadores, tan típicas del hockey. Diversión instantánea y "deporte" para los aficionados al género.

TRASH IT

Y con el mazo...



En preparación: **PLAYSTATION, PC CD**
ARCADE

Con un héroe llamado Jack Hammer, un malo-malísimo de apodo Dr. Moonbeam, y unos planes diabólicos de conquista del mundo de por medio, de «Trash It» sólo se puede esperar lo que ofrece: una combinación terriblemente divertida de acción y plataformas, en la que, sobre todo, prima la destrucción de aquello que se ponga por delante nuestro. Martillo –u otras variadas armas de similar calibre– en mano, deberemos solos, o acompañados por hasta un total de 16 jugadores, arrasar enemigos y edificios sin dejar títere con cabeza. ¿Divertido? Totalmente. ¿Qué puede haber mejor que liberar la tensión frente a la pantalla del ordenador? Hacerlo con «Trash It», quizás.

Safecracker

Empresa de seguridad busca profesional





Parece que las empresas de seguridad, a juzgar por lo visto en un buen número de películas –y en este juego–, tienen una particular manera de contratar a sus empleados. Crabb & Sons es una de ellas, y está dispuesta a fichar a un experto en seguridad siempre que demuestre conocer a fondo el sistema. Para comprobarlo debe introducirse en las oficinas de la compañía y "reventar" la caja fuerte más sofisticada de todos los tiempos.



Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA GRÁFICA

El programa «Safecracker» es una aventura gráfica alejada de convencionalismos. El jugador asume el papel de un experto en seguridad que debe demostrar sus habilidades "desplumando" a la empresa que pretende contratarle. No se trata de un robo, sino de una prueba. El objetivo es abrir la caja fuerte más sofisticada y segura de la historia, pero para lograrlo, antes debe hacer lo propio con más de 35 cajas blindadas. Cada una de ellas se abre de una manera diferente: las primeras probando combinaciones o resolviendo rompecabezas, y las más avanzadas, mediante objetos conseguidos en las anteriores. Todas éstas se encuadran en la mansión donde se ubican las oficinas de la empresa Crabb & Sons, con más de 50 habitaciones donde se puede disfrutar de la recreación de pinturas famosas y muebles de época. Todo un espectáculo visual y auditivo.







Atrás quedó eso de abrir las cajas fuertes pegando el oído al metal y esperando a oír el mágico "cric". Los sistemas de seguridad de Crabb & Sons van mucho más lejos



Las réplicas de muebles antiguos y obras de arte abundan durante todo el juego, dando un aspecto visual impactante a la aventura

Pro-segurísimo

Sin duda alguna, las auténticas protagonistas de este juego son las cajas de seguridad. A lo largo y ancho de la aventura nos las hemos encontrado en todas sus posibles variedades. Algunas se abren girando la rueda numérica, otras se activan mediante la voz de su propietario, un par de ellas se resuelven colocando las piezas de un rompecabezas correctamente y la más sofisticada necesita una serie de códigos egipcios ocultos en cajas anteriores. No se discute el nivel de seguridad de los ingenios de Crabb & Sons, pero desde luego, originales son un rato, y largo.

PIENSO, LUEGO ABRO

Las más de 35 pruebas que propone «Safecraker» son todo un reto para los "pensadores". No hay que romperse la cabeza, pero hay que resolver los rompecabezas con ingenio, paciencia y saber buscar. DayDream ha optado por renderizaciones en 3D, y el CD-ROM utiliza Quicktime VR que permite movimientos completos de cámara en entornos 3D. El problema es que si queremos disfrutar totalmente de estos efectos, el juego se ralentiza. Por fortuna, se incluye una opción que permite una corrección parcial.
Otro punto problemático es la vista subjetiva. A veces resulta difícil ubicarse en el conjunto de la sala. Pero si algo está bien logrado es la ambientación. El conjunto de obras de arte, réplicas de muebles antiguos y música es muy bueno. Vamos, que si lo que quieres es pasarte unas cuantas horas dándole vueltas al coco, «Safecracker» es tu juego.



NBA HANGTIME

El último de la familia

En preparación: **PLAYSTATION, PC CD**
DEPORTIVO

De corte similar a todos los NBA habidos y por haber procedentes de la febril actividad de los programadores de Midway, «NBA Hangtime» promete ser el más en todos los aspectos. Más velocidad, espectáculo, mates, jugadores, equipos, torneos, personajes secretos... Clásico espectáculo americano dos contra dos, en un título que satisfará plenamente las ansias de cualquier "loco" por los programas deportivos de Midway, que le hará sentirse como si tuviera la mismísima recreativa metida en el salón de casa. Todo acción.

TIGERSHARK

Infierno acuático



En preparación: **PLAYSTATION, PC CD**
ARCADE

Podemos preguntarnos, ¿qué ocurriría si en el futuro la "amenaza roja" resurgiera, y se propusiera dominar el mundo? Que el TigerShark, el submarino de combate más avanzado tecnológicamente, se pondría en movimiento. Así de simple es la excusa de GT para presentar una curiosa mezcla de acción desenfrenada con unos ligeros toques de wargame, para un título que hace un uso extensivo de tecnología MMX y tarjeta aceleradora 3D –siempre opcionales, eso sí–. Con una dosis relativamente notable de originalidad, el vehículo protagonista se deslizará sobre y bajo la superficie marina, siempre rodeado de feroces enemigos por doquier, con misiones constantes de aniquilación de la "horda" que de manera tan poco respetuosa pretende imponer su ley. Atractivo a todas luces, y frenéticamente adictivo.

PREVIEWS

DOOM 64
El Rey ha vuelto



En preparación: **NINTENDO 64**
ARCADE

No puede haber plataforma de juegos sin su «Doom», y Nintendo 64 no se podía quedar atrás, con una versión realmente explosiva, que ha sufrido un rediseño de todos los niveles y aporta nuevos enemigos. Aunque su mayor handicap está en una de las grandes virtudes del «Doom» original: el juego en red. Una contrapartida, ya que todo no podía ser perfecto.

Abe's Odissey
Un nuevo Héroe

En preparación: **PC CD, PLAYSTATION**
PLATAFORMAS/AVENTURA

Gráficos pregenerados, un enloquecido y fantástico universo poblado de las más extrañas criaturas, acción, plataformas para fanáticos, puzzles de estremecedora dificultad y un protagonista tan original como simpático... ¿De qué hablamos? Del que será uno de los más grandes bombazos de GT para este año, «Abe's Odissey». Siguiendo el estilo marcado por clásicos del género como «Flashback», «Abe's Odissey» es un programa que recupera toda la esencia de aquél para gozo de los amantes del ajuste fino, los reflejos, los retos al intelecto y todo un desafío a la imaginación, aparte de un homenaje a la fantasía. Decir que hablamos de un juego de plataformas sería quedarnos muy cortos. Afirmar que es más que una aventura no haría honor a la verdad.
La historia que da origen «Abe's Odissey» nos lleva a un universo poblado por unas extrañas razas



alienígenas, en el que la menos afortunada, a la que pertenece Abe se ve esclavizada por una especie cruel y despiadada. Pero, por accidente, Abe se ve liberado de su opresiva situación, y se convierte en la gran –y única– esperanza de libertad para sus congéneres. El objetivo parece simple, pero «Abe´s Odissey» es uno de esos juegos que se pueden hacer deliciosamente eternos, deparando largos ratos de entretenimiento y diversión frente al ordenador. En cierto sentido puede no parecer demasiado original, pero la estructura de la acción y la magnífica factura técnica convertirán a este juego en una pequeña joya de vuestra colección. Seguro.



Imperium Galactica
Estrategia estelar

En preparación: **PC CD**
ESTRATEGIA

Año 2.300. El antiguo imperio intergaláctico formado por la expansión de la especie humana en el universo conocido ha acabado escindiéndose en numerosas facciones. Una de las más peligrosas, los darglans, amenaza la estabilidad y paz de la convivencia establecida hasta la fecha. Es el momento de afrontar el reto y frenar su avance.
Este es el punto de partida de «Imperium Galactica», el particular granito de arena de GT al género de la estrategia, que sitúa su acción y desarrollo en un futuro a largo plazo, con una ambientación espacial, al igual que otros futuros títulos como «Starcraft» o «Pax Imperia».
Por supuesto, suponer ciertas características básicas del juego no es complicado. Así, las numerosas batallas espaciales, las alianzas –o luchas– con otras razas, la gestión de recursos, la conquista de nuevos planetas y territorios, su organización, etc., estarán a la orden del día.
Aunque lo que quizá resultará más destacable, sin embargo, de «Imperium Galactica» es la extraña sencillez de manejo y control de la gran mayoría de aspectos que influyen directamente en la acción. Ideado no sólo para los grandes amantes del género, sino también para los más novatos –algo que, desgraciadamente, se va olvidando cada vez más en muchos programas de estrategia– «Imperium Galactica» promete ser una buena respuesta a los productos existentes hoy día en el mercado, pese a la feroz competencia existente en este particular sector del mercado.



Wargods
Lucha total

En preparación: **PC CD, PLAYSTATION, N64**
ARCADE

Ofrecer novedades en un género como la lucha es difícil, pero Midway superó hace tiempo el listón con «Wargods». Y ha llegado el momento de que los usuarios domésticos puedan disfrutarlo. Pero si algo resulta difícil es destacar una característica en particular. Gráficos, animaciones, jugabilidad... Cualquiera de las futuras versiones de «Wargods» puede merecer figurar en un puesto realmente destacable.
Un juego, en suma, ideal para todos los buenos aficionados al género.



Rebel Moon Rising
Aliados con la tecnología



En preparación: **PC CD (WIN 95 MMX)**
ARCADE

No podemos estar seguros de si será el primero, pero es posible afirmar que «Rebel Moon Rising» se convertirá en uno de los pioneros del género de los arcades 3D en perspectiva subjetiva. Pero, eso sí, aclarando que el motivo de semejante aseveración no es otro que el hecho de que «Rebel Moon Rising» será un juego desarrollado exclusivamente para procesadores MMX.
Aclarado el tema, y aunque hasta este instante sólo hemos podido manejar una versión bastante primitiva del juego, la verdad es quizá no sea demasiado precipitado el lamentarse –al menos ligeramente– de la escasa, por no decir nula originalidad que ofrecerá la acción del juego. Aunque técnicamente parece que su nivel global de calidad se situará en un escalón bastante elevado, nada parece indicar diferencias extremas con otros similares.
Sin embargo, puede que esto, aparentemente una desventaja, se vuelva a favor de «Rebel Moon Rising» al ofrecer aquello que multitud de usuarios demandan: un título que, en suma, les permita disfrutar y pasárselo bien sin complicaciones.

PUNTO DE MIRA

Puzzle Bobble
Adicción a raudales

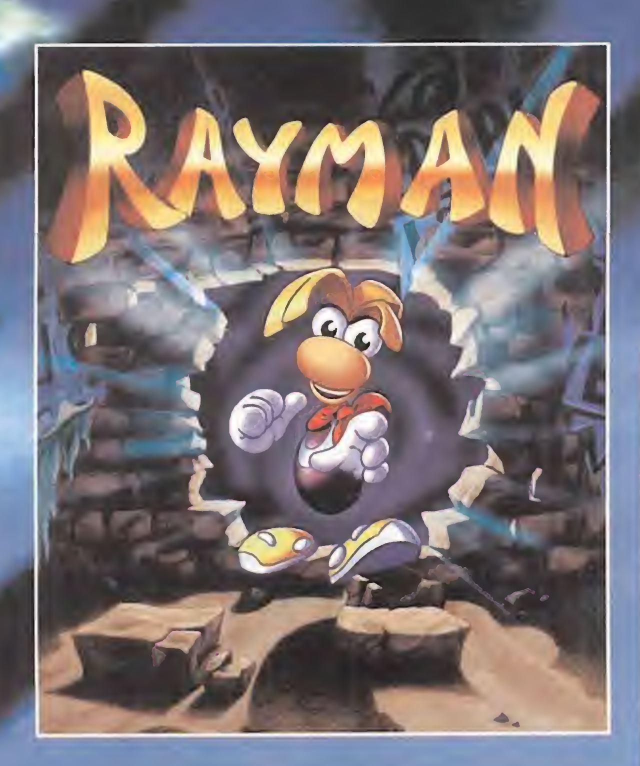
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
PUZZLE/INTELIGENCIA

De nuevo, las ideas más sencillas se hacen realidad, y aseguran el éxito y la diversión de un juego. La nueva aparición de los inefables protagonistas de «Bubble Bobble», enfrascados en las malignas artes de la adicción por obra y gracia de uno de esos títulos basados en la acción inmediata, es una apuesta más que segura de Taito y GT. Pese a todos los avances técnicos del hard actual, son juegos como «Puzzle Bobble», con toda su carga de ingenuidad, de simplicidad –aparente– los que más enganchan al personal, y son capaces de tenernos horas y horas frente a la pantalla, llegando a provocar enfermizas obsesiones y hasta pesadillas.
Una mecánica de juego de lo más sencillo, juntar bolas de colores semejantes hasta hacerlas desaparecer de la pantalla, es la base del delirio adictivo de «Puzzle Bobble». Por supuesto, la parte más divertida está en el juego multiusuario en el que dar rienda suelta a nuestra "mala uva". Aunque no lo parezca, puede llegar a ser todo un arte el "fastidiar" al contrario, a poco que tengamos un sentido algo fino de la estrategia más básica. Algo que redunda, en fin, en diversión pura y dura, horas y horas.

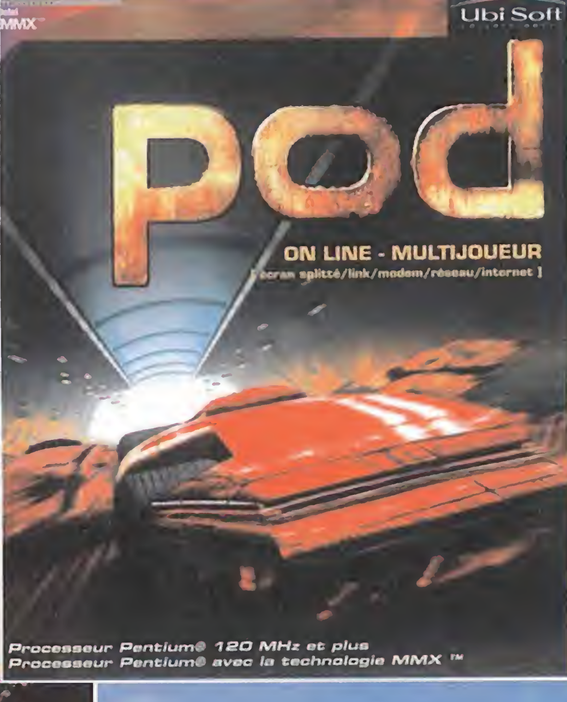




¿Qué tienes



Visitar los 6 mundos de Rayman...



Participar en una carrera de coches futurista...



Pasártelo bomba con tu coche...

Problemas de espacio

Antes de empezar nuestra ya habitual reunión mensual de la Escuela de Estrategas, he de pediros disculpas por la reducción temporal –sólo este mes– que ha sufrido nuestra sección. Son tantísimas las cosas que tenemos que contaros, y tan pocas las páginas de que disponemos, que de vez en cuando tenemos que tomar estas decisiones tan dolorosas.

Aún así, ello no es óbice para que os relatemos las novedades más interesantes dentro del mundo de la estrategia, y contestar aquellas dudas que tenéis en vuestras andanzas por estos derroteros mundos. Aprovecharemos al máximo el poco espacio que tenemos.

RANKING DE BATALLAS

Los cuatro primeros siguen inmutables, mientras que por la parte media-baja, las cosas están que arden

●Permanece ●Cambia posición ●Entrada

1.- C&C: Red Alert
2.- Warcraft II
3.- Civilization II
4.- Command & Conquer
5.- Dune II
6.- Colonization
7.- Heroes OF Might & Magic
8.- Syndicate Wars
9.- Z
10.- SimCity 2000

***FORMA DE VOTACIÓN:** Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.*

Sin más preámbulos, pasamos a informar de las novedades varias menos conocidas que aparecen en el panorama estratégico. Y descubrimos que la estrategia en tiempo real sigue mandando, a tenor de que continúan apareciendo títulos en el género. Uno de ellos es «Total Annihilation», de GT Interactive/Cavedog, un juego de combate táctico con su gestión de recursos y construcción de edificios incluida; pero con la novedad de contar con un interfaz 3D real, no "seudo", y que nos permitirá meternos en el juego como hasta ahora nunca habíamos hecho. Además, las unidades y las contrucciones son poligonales; funcionando plenamente en 256 colores y sin aceleradora 3D.
Otro juego también en tiempo real es «Netstorm», de Activision, que no obstante, tiene otras particularidades, entre las que destaca que ha sido diseñado específicamente para el juego por Internet. En él los jugadores luchan por el control de unas islas, ocupadas por unidades prácticamente fijas o que siguen patrones fijos –como en el ajedrez–, por lo que es un juego de planificación más que de gestión de recursos y ejércitos, aunque estos dos últimos puntos también están presentes.
Pasamos a la estrategia por turnos con la segunda parte de un juego ya conocido. Hablamos de «Deadlock 2,» de Accolade, que ahora viene equipado con un nuevo interfaz gráfico y un árbol de descubrimientos tecnológicos bastante más desarrollado. Los escenarios se han ampliado a 42, hay nueve nuevas unidades, y aspectos como las condiciones de victoria o la dirección de la que vienen los ataques, se han mejorado notablemente.
Y, como siempre, queda un hueco para los wargames, que este mes cuentan con un nuevo componente. «Semper Fi», obra de Interactive Magic, y similar a «Steel Panthers», con las unidades representadas en su mínimo exponente, y con un método de juego

rápido y simple por turnos y puntos –de acción, movimiento, etc.–. Clasico a más no poder, como lo son ya los «Battleground» de Talonsoft, que ya van por su séptima entrega: «Bull Run».

DEPRISA, DEPRISA

Sin más dilación ya estamos abriendo cartas del montón inmenso. Jorge Piedrafita es el autor de la primera, y escribe desde Pamplona dándonos solución a cómo persuadir en **«Syndicate Wars»**. Para persuadir a un civil basta con acercarse a él con el persuasor –que consume bastante energía, por cierto– en la mano, pero los policías son más fuertes psíquicamente por lo que para intentar persuadir a uno, antes hay que haber persuadido a 4 civiles, y para los agentes enemigos hacen falta un número mayor de civiles. Jorge no se despide sin pedir ayuda para la fase 13 de los soviéticos en **«Red Alert»**, que os la transmito a vosotros.

También pide ayuda para «Red Alert», en concreto para la misión 11 de los aliados, un amigo anónimo de Sant Boi de Llobregat. En esa misión el tiempo juega contra ti, asi que actúa rápido: una vez que tienes a Tanya, llévatela a ella y a un ingeniero hacia el Noreste y desactiva el primer centro de control; después hacia el Este, a por el segundo; luego hacia el Norte, previa demolición de la torreta de fuego con un explosivo después de haber sanado a Tanya al máximo; y finalmente otra vez al Noreste, a por el centro final.

Continuando con «Red Alert», un par de trucos de Raul Catalina Bueno, de Madrid. Primero, si vendemos un centro de tecnología soviético nada más construirlo, nos reintegrarán lo que gastamos en él y podremos crear unidades nuevas aunque no lo tengamos. Y segundo, que si vendemos todos los edificios de la base menos la refinería y los silos antes de terminar la fase, en la siguiente misión tendremos más dinero que el que nos correspondería.

Y en la última carta de este mes, desde Asturias, Carlos Peña Martínez defiende a ultranza los wargames y nos pide trucos para **«Admiral Sea Battles»**. ¿Alguna sugerencia?

Y AHORA... LOS E-MAIL

Antes que nada, vamos a concretar tres temas que exponéis mucho este mes por e-mail: «Diablo» es un gran juego, pero no lo consideramos de estrategia; tenéis razón en que «Heroes of Might & Magic 2» no es tan conocido como la saga «C&C», pero cada vez tiene más gancho; y finalmente, NO hay trucos de teclas de ningún tipo ni para «C&C» ni para «Red Alert».

Seguimos con preguntas, que parece que es lo que predomina en los e-mail. Para Cecilio Canovas Orta (***canovasvera@mx2.redestb.es***): a **«Civilization II»** no se puede jugar en tiempo real, pues es un juego de turnos; y **«Theme Hospital»** no tiene opción de jugar por Internet en cuanto que no hay varios bandos para competir en multijugador.

Pasamos a Ricardo Chulia, para el que tengo las siguientes respuestas. Sí conozco **«Centurion: Defender of Rome»**, pero no lo he visto en serie barata, ni tampoco hay segunda parte. Los rumores sobre **«SimCity 3000»** son, por ahora, tan sólo rumores. Y respecto a **«UFO: Enemy Unknown»** o **«X-COM: Terror from the Deep»**, creo que no se puede tener uno sin el otro; y a **«X-COM: Apocalypse»** deberíamos poder jugar ya en breve.

Ramiro Martín se interesa sobre Sid Meier, del que le puedo decir que está preparando algo con su compañía Firaxis en colaboración con Electronic Arts, pero aún no se sabe nada concreto; y sobre **«Age of Empires»** –una mezcla de Microsoft entre «Civ2» y «C&C»– del que os cuento que va a ser uno de los grandes juegos de este año, si es que sale antes del final, que es para cuando está previsto.

Para acabar por este mes, Mª Victoria Fernández nos habla de **«Conquer the Universe»**, que es una compilación de Microprose que incluye «UFO», «X-COM», «Master of Orion» y «Master of Magic»; y que está muy interesante, aunque dudo que se distribuya aquí.

Hemos llegado al final de esta reunión más corta que de costumbre, pero que nos ha cundido bastante. Me despido adoptando el nombre del personaje estratégico-informático más conocido por todos. Hasta el mes que viene.

El Estratega Anónimo
(alias General Failure)


Total Annihilation


Netstorm


Semper FI


Deadlock 2

La estrategia en tiempo real sigue mandando, a tenor de los títulos que se preparan para salir al mercado en breve

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. *C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre* **ESCUELA DE ESTRATEGAS**. *También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **estrategas.micromania@hobbypress.es**

Dungeon Keeper

EL SEÑOR DE LAS SOMBRAS

Bullfrog nos propone algo que, hasta ahora, a nadie se le había ocurrido: encarnar al malo del juego. Una idea tan sencilla aparentemente, va a abrirnos las puertas de un mundo alternativo, completamente diferente al que estábamos acostumbrados cuando controlábamos a los valientes héroes de armadura plateada.





La sala de entrenamiento: las criaturas mejorarán sus habilidades de combate, haciéndoles más resistentes al daño y efectivos en sus ataques.

Las batallas entre bandos serán inevitables, pero tendréis que procurar que vuestras criaturas estén lo suficientemente preparadas.

BULLFROG/EA
Disponible: **PC CD (WIN 95/DOS)**
ESTRATEGIA

Alegría, esperanza, diversión, paz, sociedad, amistad, amor... ¡Qué palabras tan odiosas y de tan mal gusto!, que toda la gente que habita el exterior conoce a la perfección e incluso practica. Tanta ley, orden y buena esperanza son vomitivos y hacen que se me revuelvan las tripas. Yo voy a enseñarles las ventajas de la oscuridad y el caos, la guerra y la destrucción. Extenderé mi reino de sombras y pasaré por encima de todo aquel que ose oponerse a mi voluntad. ¡Preparaos débiles razas de la luz, pues el Señor de las Sombras se os echa encima!

De esta manera tendréis que pensar, una vez comencéis a jugar a «Dungeon Keeper». Un juego con el que primeramente deberéis acostumbraros a hacer todo lo contrario a lo que os tenían acostumbrados anteriores títulos del software. La tortura, el castigo, la muerte, y demás acciones contrarias a cualquier creencia legal, no sólo van a estar permitidas, sino que serán necesarias si queremos convertirnos en el más grande de los señores del mal.

LA OTRA CARA DE LA MONEDA

Todos recordaréis títulos como la saga «Eye of the Beholder» o «Ravenloft», en los que encarnábamos a una serie de héroes armados hasta los dientes, que se adentraban en una serie de pasadizos y mazmorras, plagados de criaturas del averno, hasta que llegaban a lo más profundo, el corazón de la gruta, donde participaban en la lucha final contra el malo más malo del juego y le derrotaban en una pelea sin par.

Con «Dungeon Keeper» podremos encarnar al malo del juego y luchar contra los héroes que entren en nuestra gruta

DENTRO DE LAS CRIATURAS

Uno de los poderes, como ser malvado que seremos, será el de introducirnos en el cuerpo de una de las criaturas a nuestro servicio, para aprovecharnos de sus poderes y hacer cosas que nunca harían por sí solos, como adentrarse en los dominios del enemigo para descubrir sus planes. Uno de los detalles que se ha cuidado mucho es el hecho de la vista de cada criatura, ya que no verá igual un brujo que una mosca con sus ojos multifacetados.



Pues bien, ¿qué os parecería ser ese malo malísimo, el cual tiene que crear los pasadizos y cámaras subterráneas, llenarlas de alimañas y criaturas de otra dimensión y hacerle la vida imposible a todos los personajes que atraviesen las puertas de vuestro dominio? ¿Divertido, no?

Vuestro objetivo será extender el mal por una región próspera como ninguna, desde sus alrededores, hasta su mismo centro. Como os podréis figurar, a medida que nos vayamos acercando al corazón de la misma, nos encontraremos con mayores escollos en nuestro camino y más preparados héroes que tratarán de impedir nuestras subversivas acciones.

En vuestra mano estará la oportunidad de crear la más inexpugnable de las mazmorras, habitada por unas criaturas poderosas y sedientas de sangre, capaces de pararle los pies a cualquiera. En estas páginas vais a descubrir cómo no sólo los héroes lo pasan mal en su empeño, sino que ser malvado también tiene su miga y una serie de dificultades bastante complicadas de superar.

CRIATURAS, MAGIA Y OTROS ASUNTOS

Como todo ser malvado que se precie, deberemos estar al tanto de todo aquello que pase en nuestros dominios y procurar que todo marche según nuestros deseos. Para ello no debemos escatimar ningún esfuerzo y, si las circunstancias lo requieren, castigaremos a nuestros siervos con mano severa.

El primer paso será cavar, concéntricamente al corazón de nuestra gruta, una serie de pasillos, rematados en zonas más anchas, donde ►


Echar un vistazo de vez en cuando al mapa general de la mazmorra nos ayudará a conocer nuestra situación y la de nuestros adversarios.



podremos construir las diferentes salas de necesidad básica. Una sala del tesoro, donde nuestros criados irán acumulando el oro escarbado de las betas de mineral, el cual será nuestra fuente de riqueza; una cámara de descanso, donde nuestras criaturas recuperarán fuerzas para realizar sus labores cotidianas; una sala de entrenamiento, necesaria para hacer a nuestros súbditos más fuertes y diestros para el combate; una sala de abastecimiento, repleta de pollos, manjar que a todos gusta; una biblioteca, llena de los libros necesarios para experimentar hechizos y nuevas salas y un largo etcétera más, que irán conociéndose a raíz de la última comentada.
Para conseguir que nuestra gruta sea poblada por criaturas, primeramente deberemos conquistar un portal dimensional por el que vendrán y después construir las diferentes salas, necesarias para atraer su interés. Por ejemplo, los

Las criaturas actuarán con plena libertad e inteligencia, según la situación en la que se encuentren

UNA REGIÓN PRÓSPERA Y CONDENADA

Así de luminosa, colorida y feliz es la región que pretendemos dominar. A medida que vayamos conquistando zonas concretas del mapa, su piel irá cambiando hacia un tinte negro mucho más agradable a nuestros ojos.








Los goblins son la mano de obra barata. Un par de azotes y trabajarán como máquinas derrumbando paredes y construyendo muros.



escarabajos gigantes aparecerán en el momento en que construyamos la sala de abastecimiento, mientras que los retoños demoníacos no lo harán hasta que hagamos la sala de entrenamiento. Los primeros niveles del juego servirán a modo de tutorial, pues cada cosa nueva que ocurra, nos será explicada con pelos y señales para, más adelante, cuando actuemos por nuestra cuenta y riesgo, sepamos usarlo perfectamente.
Además de luchar, con más o menos eficacia, según la fuerza de las criaturas, cada una tendrá su propia labor, que llevará a cabo siempre que no se le encomiende algo en especial. Los goblins pueden ser considerados como la mano de obra y como tales serán los encargados de abrir huecos, recolectar el oro, construir muros y tomar en nuestro nombre zonas neutrales o enemigas. Los trolls, trabajarán en el taller construyendo puertas y trampas. Los Warlocks

EL ORO Y LAS GEMAS



El oro será nuestra principal fuente de riqueza, y como tal, tiende a gastarse, por lo que tendremos que cuidar en todo momento que los ingresos y las salidas del preciado mineral existente en nuestra sala del tesoro, sean lo más compensados que podamos. Por otro lado, están las gemas. Si tenemos la suerte de encontrar una veta de éstas en nuestros dominios, podremos despreocuparnos por los ingresos, ya que no se gastan nunca.









CRIATURAS INTELIGENTES

A todas y cada una de las criaturas se les ha proporcionado una especie de IA que les permite actuar de la forma más, valga la redundancia, inteligente, dependiendo de la situación. Así, si cogemos a un goblin y lo dejamos en medio de una sala llena de bloques seleccionados para su derribo, comenzará a picar como un poseso, mientras que si lo hacemos en otra sala, en la que no tiene que realizar ninguna labor, se pondrá a construir muros, que es su labor cotidiana.

estudiarán en la biblioteca, ampliando conocimientos en construcción y magia, para crear salas diferentes y lanzar poderosos hechizos.

CÓMO SER UN "BUEN" MALO

Tendremos a nuestra disposición numerosas acciones diferentes que incrementarán nuestra fama de desalmados. Torturar a nuestros prisioneros, matarlos de hambre, someter a nuestros criados a duros trabajos sin descanso, pero todo tiene un límite y debemos saber ponérselo, pues si nos pasamos en los malos tratos, o nos negamos a pagarles, nuestra maldad puede volverse en nuestra contra y sufrir la ira de nuestras criaturas, las cuales pueden saquear nuestra guarida, atacarse entre ellos en busca de alimento, destruir las instalaciones, abandonarnos, etc.

Otra de las cosas que deberemos vigilar será la compatibilidad entre criaturas, pues hay algunas que no se llevan muy bien, como es el caso de las moscas y las arañas, enemigos naturales, ya que las primeras sirven de alimento a las otras. Para evitar los enfrentamientos, podremos, bien en niveles avanzados, introducirlos en la cámara de torturas cada vez que se peleen, o si no disponemos de ella, azotarles.

Los azotes, no sólo servirán para advertir a una criatura de que lo que ha hecho está mal, sino que también será útil si queremos que trabajen más rápido o que entrenen a más velocidad, pero cuidado, pues un excesivo castigo físico puede dañarlos en demasía e incluso matarlos.

Será necesario castigar a las criaturas si queremos que nos hagan caso o trabajen más rápido



EL CORAZÓN DE LA GRUTA

Es la zona más importante de nuestra gruta y, sin duda, la que más inaccesible debemos mantener. Si por casualidad las criaturas enemigas consiguen adentrarse en nuestros dominios y atacar esta construcción, lo habremos perdido todo. Por supuesto, eso también les ocurrirá a los adversarios cada vez que hagamos lo propio con nuestros guerreros.

ORIGINALIDAD+DIVERSIÓN=GRAN JUEGO

El tiempo que se ha hecho esperar este título desde que fue anunciado y sometido a toda clase de retrasos en su fecha de lanzamiento, han merecido la pena, ya que Bullfrog nos ofrece un producto merecedor de estar en cualquier juegoteca y en lugar privilegiado. Los gráficos son de gran calidad y están repletos de efectos de luces, como rayos, antorchas, fogonazos y sombras. La perspectiva principal, es decir, la que tenemos cuando no hemos poseído a ninguna criatura, es cenital, pudiendo variar los ángulos de visión a nuestro antojo de la misma manera que lo podíamos hacer en «Syndicate Wars», realizado por la misma compañía.

En lo referente al sonido, decir que «Dungeon Keeper» ha sido totalmente traducido y doblado al castellano, poniéndole el mismo cuidado que el que se le da al doblaje de una película, de ahí la estupenda voz cavernosa del narrador, muy acorde al malvado personaje que encarnamos. La música ambiental no sólo no molesta, sino que en la mayoría de las ocasiones aporta un alto grado de dinamismo a la acción del juego.

Pero si de algo tienen que estar orgullosos los programadores es de haber conseguido un título tan tremendamente original, como divertido, primero por que el hecho de ser el malvado ente de la caverna, en vez de incorruptible héroe, no se le había ocurrido a nadie hasta ahora, y segundo porque la sabia mezcla de estrategia, género dominante, con el arcade, que se activa cada vez que controlamos a una criatura, lo convierte en el más completo del momento.

Busques lo que busques, y sin importar lo exigente que seas a la hora de adquirir un juego novedoso, estamos seguros que si le echas el guante a «Dungeon Keeper» quedarás enormemente satisfecho por haber elegido uno de los mejores juegos de todos los tiempos.

C.F.M.

92



La enciclopedia del pop español

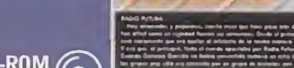
➔ Mecano, El Último de la Fila, La Unión, Duncan Dhu, Danza Invisible... Están todos y son más de 200

➔ Son los más grandes grupos de nuestra Edad de Oro y están a tu alcance en un CD-ROM de antología.

➔ 600 Megas con cientos de fotos, videoclips, entrevistas interactivas...

CD-ROM

PC-CDROM WINDOWS 4MB Compatible Windows™95/8MB



Por sólo 4.950



Colección el museo virtual • Velázquez 1.5

➔ Estudio a fondo de las cincuenta mejores obras del pintor: técnica, contexto histórico, tema, detalles, ampliaciones...

➔ Línea de tiempo con los principales hechos culturales, históricos y biográficos.

➔ 500 páginas de texto, 600 fotos, 2 horas de locución, 30 minutos de música de la época, más de 25 minutos de vídeo...

CD-ROM

PC-CDROM WINDOWS 3.1 4MB Compatible Windows™95/8MB

Por sólo 4.950



Colección el museo virtual • Goya

➔ Con las mismas prestaciones que el CD de Velázquez, esta vez centrado en nuestro aragonés universal.

➔ Como novedad, un segundo CD "Goya en la Biblioteca Nacional", con los más de 270 grabados de Goya en la colección de la BN.

➔ Premio al mejor CD del 97 otorgado por la revista PCWorld.

doble CD-ROM



doble PC-CDROM WINDOWS 3.1 4MB Compatible Windows™95/8MB

Por sólo 4.950



La primera película interactiva producida en España

Película interactiva



➔ De la máquina recreativa directamente a tu PC.

➔ Una auténtica producción cinematográfica, dirigida por Enrique Urbizu, con actores reales digitalizados.

➔ Vivirás situaciones que pondrán a prueba tu inteligencia, sangre fría y buen humor.

CD-ROM



PC-CDROM dos/4MB WINDOWS 4MB Compatible Windows™95/8MB



Por sólo 2.995



Horas y horas de entretenimiento

recomendado de 4 a 12 años

➔ Podrás jugar con cualquiera de los Power Rangers, incluyendo el nuevo Power Ranger Zeo de Oro.

➔ Arenas movedizas, avalanchas, lluvia de meteoros... ocho niveles distintos y espectacular diseño de los personajes basados en las figuras de BANDAI AMERICA.

➔ Gráficos súper-realistas: un viaje de ida y vuelta desde los confines de la Tierra hasta los límites de la Luna.



CD-ROM

PC-CDROM W95/8MB W3.11/8MB

Por sólo 2.995

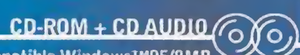


Elige dinam



El juego de tablero en tu PC

➔ Diseñado como un torneo entre múltiples jugadores con reglas sencillas, en el que la suerte es tan importante como la habilidad y la estrategia.
➔ Jugabilidad sin interrupciones. Cada juego es una experiencia única.
➔ Velocidad, estrategia, habilidad, suspense y gráficos asombrosos. Viaja al "Lado de Allá", una tierra que está en algún lugar entre ninguna parte y la eternidad.


CD-ROM + CD AUDIO


PC-CDROM W3.1/4MB Compatible Windows™95/8MB

Por sólo 2.995



La colección de simuladores deportivos para PC

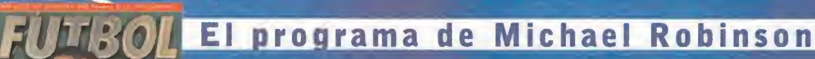


➔ ACTUA SOCCER: Campo virtual y jugadores 3D utilizando la última tecnología. Opciones de juego en Red.
➔ PCBASKET 4.0: La mejor base de datos, Basket manager con fichajes, tácticas... Liga regular, play-offs y Liga Europea. Simulador con las más espectaculares jugadas
➔ SPEED HASTE: Elige coches Formula 1 ó Daytona. 8 circuitos 3D. Impresionantes músicas y efectos de sonido. Hasta 4 jugadores en red.

CD-ROM
PC-CDROM DOS/4MB Compatible Windows™95/8MB

Por sólo 2.995





El programa de Michael Robinson

➔ Base de datos profesional, con los más de 1500 jugadores de Primera, Segunda y Segunda "B".
➔ Manager y Pro-Manager, realismo total: contratos a los jugadores, cesiones, empleados del club, seguros médicos, equipamiento del estadio...
➔ Simulador 3-D con cámara móvil y con miles de animaciones nuevas. Incluye Pro-quinielas, el programa más completo para los amantes del 1-X-2.

CD-ROM
PC-CDROM W95/DOS/ 8MB Compatible Windows™95/8MB

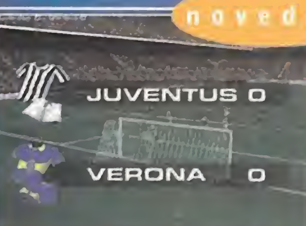
Por sólo 2.995



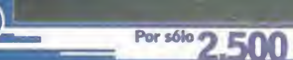


Sólo para incondicionales

novedad



➔ PCCALCIO 5.0: Todos los contenidos de PCFútbol adaptados al campeonato más duro del mundo. Base de datos de todos los jugadores de Serie A, B y C1. Las fotos de todos los jugadores de Serie A y B. Narración de Chus del Río (Canal +) y Massimo Tecca (Telepiù 2).
➔ Extensión 1: Las mejoras de PCFútbol 5.0: highlights, 200 nuevos equipos europeos... Todos los datos de la Liga hasta la jornada 33: alineaciones, goleadores, incidencias... Los comentarios de Michael Robinson: los 22 equipos de Primera analizados al detalle.


doble CD-ROM
PC-CDROM WINDOWS™95/8MB

Por sólo 2.500



Demonios de la velocidad

novedad



➔ Ocho espectaculares circuitos con increíbles decorados tridimensionales y hasta 192 combinaciones diferentes de competiciones.
➔ 3 alucinantes vehículos disponibles y 3 modalidades de velocidad: Amateur, Profesional y ¡A lo bestia!.
➔ Experimenta la opción de juego en red. Hasta seis jugadores simultáneos.
➔ 23 músicas digitales y sensacionales efectos de sonido.

CD-ROM
PC-CDROM WINDOWS™95/8MB

Por sólo 2.995






A la venta en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.



www.canaldinamic.es/dinamic
91 658 6008 fax 91 653 2015

Nuevos y viejos tiempos

A medida que el final del milenio se acerca, crece la legión de nostálgicos dispuestos a rememorar tiempos pasados. Todos ellos recibirán hoy su ración de carnaza. Pero tranquilos, que los que viven al día también disfrutarán con suculentas novedades...

Así es El Club de la Aventura: siempre dispuesto a contentar a todo el mundo. Todos aquellos que amamos las aventuras, encontramos el mismo placer deleitándonos con los últimos avances argumentales y tecnológicos de los títulos más recientes, o recordando los buenos tiempos que pasamos tecleando frases al estilo indio –y en inglés– en las aventuras conversacionales. Es, precisamente, esta extraña mezcolanza la que nos va a ocupar la mayor parte del tiempo durante nuestra reunión mensual. Bienvenidos.

EL GOLPE DE EFECTO DE BLIZZARD

Si hay una compañía que, en apenas dos años, haya pasado de la nada a la gloria, es Blizzard. Su saga de estrategia en tiempo real, «Warcraft», ha conquistado a millones de personas en todo el mundo, y el espectacular juego de rol, «Diablo», genera diariamente cientos de partidas multijugador en Internet. Pero, lo que muy pocos sabíamos, es que los chicos de Blizzard son, ante todo, unos verdaderos fanáticos de las aventuras gráficas. Tras llenar sus arcas con las ventas de estos mencionados éxitos, han decidido dar un giro de ciento ochenta grados a sus producciones, y cumplir con uno de sus sueños más ocultos: la creación de una aventura gráfica basada en la saga de «Warcraft». Así nació «Warcraft Adventures: Lord of the Clans».

La idea de crear una aventura basada en un juego de estrategia se fraguó gracias a los cientos de e-mails que la compañía ha recibido, exigiendo más información sobre los personajes y las leyendas que habían dado vida a la saga de "Humanos contra Orcos". «Warcraft Adventures» es, pues, un arriesgado intento por crear un mundo épico que explique los acontecimientos sucedidos en estos juegos, y que servirá de punto de partida para diseñar el argumento de «Warcraft III».

«Warcraft Adventures» no será una aventura revolucionaria; los gráficos y animaciones al estilo "cartoon", así como su interfaz clásico, no la diferencian demasiado de otras aventuras contemporáneas, pero la gran calidad de los gráficos, y un argumento muy trabajado en el que abundan los dragones y las batallas entre el bien y el mal, al más puro estilo Tolkieniano, casi aseguran el éxito de esta apasionante aventura. Los más interesante de todo es que el personaje principal no será un poderoso mago o un musculoso guerrero, sino un genuino orco, educado por un general humano llamado Lieutenant Blackmoor. Cansado de obedecer a su amo, que le obliga a luchar hasta la muerte en combates de exhibición, Thrall se revela, lo que acaba con sus huesos en una oscura mazmorra. Aquí comienza un grandioso viaje que le llevará a encontrar sus verdaderas raíces, mientras se enfrenta a la traición de un clan orco dispuesto a vender a sus propios congéneres, a cambio de una extraña "cerveza negra". «Warcraft Adventures» promete ser uno de los platos fuertes del otoño.

No menos revuelo ha causado el anuncio, por parte de Revolution, compañía aventurera donde las haya, de una segunda parte de su afamado «Broken Sword». «Broken Sword II: The Smoking Mirror», ya es una realidad.

Los chicos de Revolution han aprendido un par de cosas tras completar «Broken Sword» y, aunque esta continuación presentará un aspecto muy similar a su antecesor, los personajes estarán mucho mejor integrados en los decorados, al utilizarse distintos efectos de sombras, transparencia, humo y demás. La historia será, también, mucho más oscura. De nuevo, los dos protagonistas de la primera parte, Nico, la reportera, y George, el estudiante de derecho, volverán a meterse en líos, esta vez relacionados con la mafia norteamericana. Drogas, magia negra, y los oscuros secretos de la civilización maya, formarán un cóctel explosivo que, no dudamos, situarán a «Broken Sword II» entre las serias candidatas a la aventura del año.

En otro orden de cosas, Sierra ya ha puesto en el mercado «Harvest of Souls», una típica aventura en primera persona con gráficos renderizados, total libertad de movimientos –al estilo «The Pandora Directive», pero menos avanzado–, y un argumento de terror donde se nos ofrece resolver una serie de asesinatos en un esotérico mundo dominado por la magia India,

NOTA IMPORTANTE

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: **MICROMANIA**, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid

No olvidéis incluir en el sobre la reseña **«EL CLUB DE LA AVENTURA»**, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: ***clubaventura.micromania@hobbypress.es***









con tres finales diferentes. Su novedad más destacable es que se trata de una de las primeras aventuras gráficas con posibilidades multijugador. A través de Internet, es posible entrar en una línea "chat" donde varios jugadores pueden comunicarse entre sí, para ayudarse unos a otros. Una excelente idea, que esperamos sea contemplada en otros.

ENIGMAS AVENTUREROS

Numerosos estudios científicos demuestran que el estrés es perjudicial para la salud. Y pocas cosas hay en este mundo que produzcan mayor estrés, que la frustración que genera el quedarse atascado en una aventura gráfica. Por eso, vamos a dedicar nuestros últimos minutos de la reunión a resolver los problemas que nuestros socios han compartido con nosotros.

Martín Gares, de Barcelona, y Roberto Llorens, inician la ronda preguntando cómo recoger la maldita escobilla del vendedor ambulante, en **«Broken Sword»**. Dado que enviaron sus e-mails antes de leer la solución a este enigma en la última reunión, ya habrán resuelto el acertijo.

Logan, desde paradero desconocido, quiere saber en qué número apareció publicada la solución de **«Igor, Objetivo Uikokahonia»**. Pues en el número 75 de la Segunda Época.

Seguimos con los e-mails. Un mensaje anónimo nos pide ayuda para evitar que el bueno de **Larry** acabe achicharrado en el hotel Costa Lotta, en su séptima aventura –versión inglesa–. Aprovecho la ocasión para, una vez más, rogaros que incluyáis un nombre o un seudónimo en los mensajes, junto a la ciudad donde residís. Éste será el último mensaje anónimo que responda. La clave está en usar la opción "Others..." del menú y teclear el verbo "Break" en la ventana.

Desde Madrid, Carlos Yáñez está atrapado **«The Dig»**, ya que no puede abrir ninguna de las numerosas puertas cerradas. Todo se soluciona si recoges una extraña barra que hay en el suelo en una de las cuevas. Al examinarla, verás que está formada por varias figuras geométricas. Cada puerta tiene un interruptor con figuras que se pueden cambiar, pulsando en ellas. Coloca la combinación de figuras de la barra en todas las puertas, hasta que alguna se abra. Descubrirás nuevos lugares donde hallarás otras barras para abrir las demás puertas.

La opinión de los expertos

Todos lo meses nos llegan cartas preguntándonos sobre el sistema de votación. Es tan sencillo como enviar una carta o un e-mail todas las veces que queráis, indicándonos las tres mejores aventuras con las que habéis disfrutado ultimamente, y las tres mejores de todos los tiempos. La primera recibe 5 puntos, la segunda 3, y la tercera 1. La suma total de puntos nos marca las posiciones en las listas. Este mes, «The Dig» y «Monkey II» han sido las más votadas..

Las mejores del momento

The Dig
MundoDisco
Toonstruck
Broken Sword
Larry 7

Top 5

- The Secret of Monkey Island II
- Indiana Jones Atlantis
- The Secret of Monkey Island
- Day of the Tentacle
- The Dig

Bien, ha llegado el momento de despedirnos. Mañana tengo una reunión en las más altas esferas con un tal Lucas, y ha prometido ofrecerme suculenta información relacionada con cierta aventura. No puedo contaros más... A propósito, ¿alguien tiene a mano un parche para el ojo?

El Gran Tarkilmar



MDK

Batalla inteligente contra los alienígenas

De ayudante de un científico un tanto "especial" a salvador de la humanidad. Ese eres tú, Kurt, alguien a quien le han colocado un traje especial con asombrosas posibilidades de zoom y capaz de desplegar un paracaídas para planear por el aire. Así que, sin olerlo ni gustarlo, y porque no había más candidatos disponibles -"Bones", el perro transgénico, también echará una mano- eres el elegido para enfrentarte a las hordas de alienígenas que pretenden devastar la Tierra para hacerse con todas las reservas minerales. Pero tú no te preocupes, porque nosotros nos vamos a encargar de que completes tu misión sin apenas sufrir rasguños. O casi.





l programa «MDK» está dividido en 6 grandes mundos, que son en realidad gigantescas naves alienígenas, cada uno con varios niveles y un gran enemigo al final. Así que vamos a numerar cada fase primero con su número de "mundo" y luego con el número que hace en ese mundo. Ajústate el traje y despliega tu paracaídas, que empezamos.



El accidentado aterrizaje en el primer escenario del juego no parece alentar nada bueno pero, en realidad, aún no ha empezado la verdadera batalla. Considéralo un simple entrenamiento.

MUNDO 1

FASE 1.1: LA PRIMERA PUERTA

Antes de aterrizar en cada nave, el Doctor Fluke te informará sobre su situación para, acto seguido, dejarte caer sobre ella. Mientras estás cayendo, intenta evitar el radar verde mientras atrapas las armas que planean a tu lado en paracaídas –te recomendamos que siempre intentes coger la "Súper Chain Gun"–. Si el radar te detecta –no te preocupes, es lo más normal– desde la nave te lanzarán misiles dirigidos, que deberás también esquivar. Pero muchas veces es preferible que te alcance un misil y coger las armas, que el quedarte sin ellas. Una vez aterrices en la nave, date la vuelta para encarar uno de los objetos más preciados de todo el juego, "El power-up más cobarde". Persíguelo, arrincónalo y cógelo para que tu energía suba hasta 150 puntos. Camina luego por el corredor hasta que se abra la puerta y dispara sin cesar a las primeras naves que salen a tu encuentro. Espera un poco y elimina también a los dos enemigos que surgen en este escenario con tu ametralladora. Cuando hayas acabado con ellos, mira a tu izquierda y recoge "La explosión nuclear más pequeña del mundo", que es la que abre puertas. Lánzala contra la puerta –aléjate un poco para que no te afecte la explosión– y penetra por ella.

FASE 1.2: UN POCO DE ENTRENAMIENTO

En el nuevo corredor podrás encontrar una manzana, para recuperar fuerzas antes de entrar en el escenario de entrenamiento. Lo primero que debes hacer aquí es entrar en el modo de zoom y acercar tu punto de mira a lo alto de la torre del fondo, en su parte izquierda. Apunta con cuidado a la cabeza del enemigo, y dispárale cuando se haya retirado de su diana. Haz lo mismo con los otros dos alienígenas que surgirán en lo alto de la torre. Verás entonces cómo un paracaídas



deja algo en la torre, a la vez que tres enemigos burlones te desafían. No les hagas caso, y dispara al cajón negro explosivo con una calavera que se encuentra ahora a mitad de la torre. Esto hará que la torre vuele en pedazos, acabando con tus enemigos.

Sal del modo de zoom y recoge el cargamento de granadas que acaba de aparecer. Lanza una contra el cristal rojo, alejándote para que no te explote en la cara. Acto seguido, sitúate en lo alto de los escalones y planea con tu paracaídas hasta el pedestal donde se encuentra el mortero. Cógelo y entra en el modo de zoom para lanzar uno por el agujero negro que hay en medio del nuevo cristal rojo. Si has tenido puntería, el mortero hará reventar el cristal desde dentro. Entra en la nueva habitación y destruye el generador de guardianes que hay en el centro, utilizando las granadas que te quedan. Entra de nuevo en el modo de zoom y destruye los nuevos enemigos con dianas que hay a tu izquierda. Ya sabes, apunta bien y dispara a la cabeza. Antes de subirte a los escalones rojos, rodéalos y coge un "Maniquí de señuelo" que se encuentra al fondo de la habitación. Con él, desplázate por los escalones hasta la salida, donde encontrarás de nuevo una manzana.



No es demasiado aconsejable, en ningún momento, precipitarse a una acción "kamikaze" sobre el enemigo. Una esquina y algo de habilidad con el zoom del casco pueden resolverlo casi todo.

FASE 1.3: PEQUEÑO CAMPO DE BATALLA

Después del corredor, y tras abrir la nueva puerta, mira rápidamente a tu izquierda, y utiliza el zoom para localizar tres cajones explosivos en lo alto de la puerta de un edificio. Dispara contra cualquiera de ellos para hacer que la entrada quede libre, y corre hacia allí evitando el tanque y al resto de los enemigos –aunque puedes entretenerte en dispararles, encontrando además en tu camino diversas armas repartidas por todo el escenario–. Una vez hayas penetrado en el edificio, dispara sin cesar al generador de guardianes que se encuentra en el centro, hasta hacerlo explotar, momento en el que aparecerá un agujero que es la salida de esta fase. Si quieres, antes de meterte por el agujero, recoge las manzanas y las armas que encontrarás en el edificio.

FASE 1.4: ESTACIÓN SUBTERRÁNEA

En el corredor hacia la nueva fase encontrarás una "Súper Chain Gun". Cógela y estate atento, porque al momento empezarán a surgir varios enemigos suicidas que se lanzarán hacia ti a toda velocidad, portando bombas. Dispárales con rapidez, antes de que te alcancen.

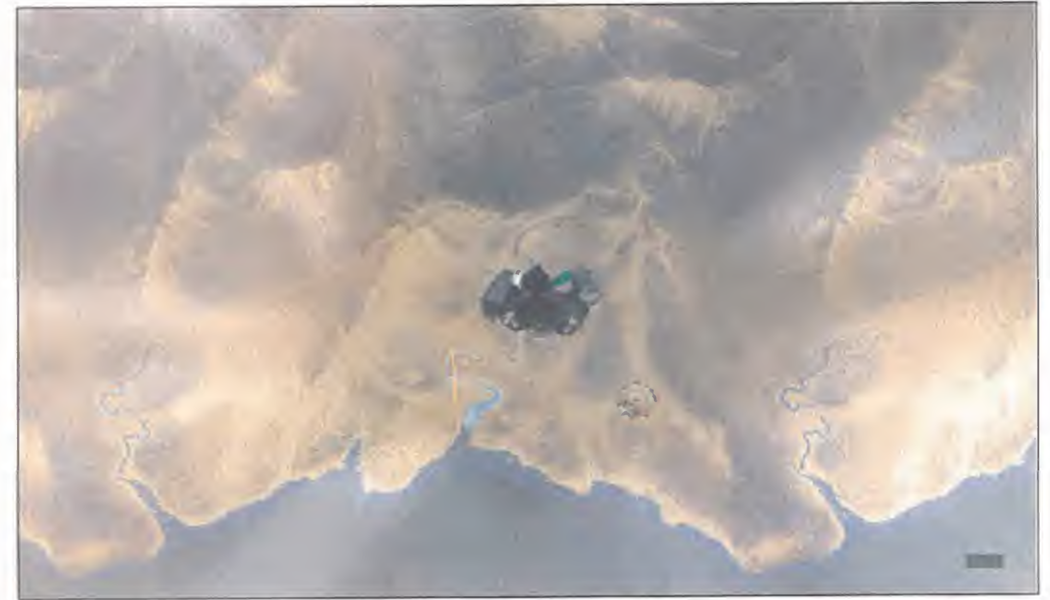
Cuando ya te encuentres sobre los raíles, salta hacia el andén de tu izquierda para encarar un generador de guardianes, que deberás eliminar cuanto antes. Desde ese punto, puedes hacer zoom hacia el andén de enfrente para destruir a tres enemigos, que están hablando. Luego salta hacia ese andén y métete por una abertura de la pared, de donde salen constantemente nuevos enemigos. Métete por ahí rápidamente y elimina el generador de guardianes. En su lugar aparecerá un cargamento de granadas, que vas a necesitar ahora mismo. Vuelve al otro andén –puedes darte una vuelta para coger más granadas y balas autodirigidas– y dirígete a una puerta grande que tiene un dibujo dorado. Al acercarte a ella, aparecerá un tanque. Regálale tus granadas hasta que reviente y elimina al mismo tiempo con tu ametralladora a todos los enemigos que surgen de él. Cuando haya explotado, te dejará paso libre al próximo nivel, con una manzanita de regalo.



Cada cambio de escenario siempre comenzará con una secuencia similar, en la que caeremos en picado sobre la nueva ciudad alienígena, procurando evitar ser localizados por el radar.

FASE 1.5: GRAN CAMPO DE BATALLA

Nada más entrar en este nuevo campo de batalla, se te acercará un enemigo al que deberás eliminar cuanto antes para, acto seguido, disparar un par de veces sobre la consola de control que hay a su lado. Al momento verás aparecer una nave. Acércate a ella para pilotarla. Cuando estés en vuelo, elimina todo aquello que veas lanzando tus bombas, apuntando sobre todo a los generadores de guardianes y al techo de los edificios. Cuando termine el paseito aéreo, métete en los dos edificios que tienen su puerta abierta para coger algunos objetos y luego sitúate frente al edifico central. En ese momento pasarán dos cosas: un tanque hará acto de presencia en el escenario, y una nave espacial surgirá del techo del edificio. Si quieres, deshazte del tanque con unas granadas, o disparándole con un poco de paciencia, pero no es indispensable para terminar este nivel.



Estas fases preliminares tienen la única utilidad de recoger las armas que el profesor Fluke deja caer sobre los escenarios, para comenzar bien pertrechados la acción subsiguiente.

Lo que te interesa es abrir la puerta del edificio central, y la única forma de hacerlo es entrando en el modo de zoom y apuntando al cajón explosivo que porta la nave que hay sobre el edificio. Deberás disparar a este cajón justo cuando la nave esté encima del edificio. No después, porque si no, la explosión no afectará a la puerta, y lo único que conseguirás será destruir la nave, no la puerta del edificio. De cualquier manera, surgirán naves continuamente, así que inténtalo cuantas veces quieras. Cuando hayas abierto por fin la puerta, entra en el edificio y destruye el generador de guardianes que hay en el centro. Aparecerá entonces una "Explosión nuclear más pequeña del mundo". Cógela, coge también el pieza de pavo para restaurar tu energía y sal corriendo del edificio para rodearlo y dirigirte al extremo opuesto del escenario, que es donde se encuentra la puerta de salida. Utiliza la bomba y sal de ahí.

FASE 1.6: UN POCO DE PUNTERÍA

En esta fase encontrarás un cañón natural que deberás seguir hacia tu derecha, no sin antes quitar de en medio a las naves vigilantes que aparecerán nada más pisar este escenario. Pues bien, al final del cañón encontrarás un edificio con enemigos dentro a los que no puedes eliminar directamente, y un cañón –esta vez un cañón "de arma"– que



no deja de dispararte. Ocúltate entonces en el pedestal que hay justo delante del cañón, para que no te alcancen sus disparos, y lanza el "Maniquí de señuelo" hacia él. Así, mientras el cañón está despistado, sal de tu escondrijo y cuécele a balazos hasta acabar con él –si te quedan granadas, mejor que mejor–. Cuando ya lo hayas eliminado, puedes coger el pieza de pavo que hay junto al edifico para reponer fuerzas.
Ahora lo que tienes que hacer para destruir el edificio que tienes ante ti es introducir un mortero por cada chimenea metálica que puedes ver encima del edificio. Si no tienes morteros, date una vuelta por el cañón, porque enseguida el Doctor Fluke te lanzará esta munición. Súbete entonces al pedestal donde te escondías antes y, utilizando el modo de zoom, dispara un mortero a cada chimenea. Puedes intentarlo las veces que quieras hasta que introduzcas los cuatro. Así irás destruyendo a los enemigos uno por uno hasta que el edificio entero salte en pedazos, para descubrir un abismo en el cañón, que es el que da paso a la nueva fase. Ahora puedes hacer dos cosas: tirarte directamente al abismo, o armarte de valor y destruir los dos tanques que puedes ver al otro lado de la sima. Si optas por esto último, lo mejor es dispararles sin cesar mientras te mueves de un lado a otro para esquivar sus andanadas –utilizando las teclas por defecto de punto y coma–. Si logras destruirlos, súbete a la zona más alta del cañón donde te encuentras y salta planeando hasta la zona más baja del otro extremo de la sima. La recompensa a tanta valentía será uno de los "Power-up más cobardes", que levará tu energía hasta 150 puntos.
De cualquier manera, lánzate al abismo y planea hasta la puerta que hay en su fondo.

FASE 1.7: EL PRIMER VENTILADOR

Al principio de eta fase te encontrarás sobre una superficie acristalada, desde la cual tendrás que saltar al vacío, esquivando los pinchos que hay en el suelo. Una vez estés abajo, lanza una granada sobre la diana que hay en el centro del suelo, para que aparezca un gran ventilador. Si no tienes granadas, aparecerán por el suelo. Súbete al ventilador y despliega tu paracaídas para elevarte hasta un punto en el que tendrás que girarte para encontrar frente a ti una plataforma de vidrio rojo. Salta sobre ella y luego vete ascendiendo por las otras plataformas hasta que llegues a lo alto de esta fase. Por el camino, deberás eliminar a varios enemigos. Puedes utilizar tu zoom para deshacerte de ellos cuando se estén quietos.



Una vez en lo alto, recoge todo lo que encuentres en tu camino y salta con gran impulso hacia la puerta de salida.

FASE 1.8: CAMUFLAJE PERFECTO

En esta fase tendrás que disfrazarte de "Androide de Altera", porque de otro modo, te será totalmente imposible pasar por la habitación que tienes enfrente, ya que está repleta de enemigos. Así que vete hacia la izquierda y dispara sobre el "Androide de Altera" que verás allí canturreando, hasta que se abra de para en par. Entra en él y dirígete hacia la habitación que hemos mencionado. Pasarás así por delante de todos los enemigos en formación hasta alcanzar el final de la habitación, custodiada por un guardián jefe. En ese momento se vendrá abajo tu disfraz, así que salta lo más rápido que puedas hacia el fondo para coger una de las armas más espectaculares de este juego: "La bomba más interesante del mundo". Lánzala en medio de los enemigos y verás como todos se acercan a mirarla. Aléjate tú un poco y hazla estallar pulsando "Intro" cuando todos estén cerca de ella. Así destruirás a todos los enemigos y podrás coger la nueva bomba-llave. Sal de la habitación y dirígete hacia la izquierda, para reventar la puerta con la bomba.

FASE 1.9: EL PRIMER ENEMIGO FINAL

Después de desplazarte hacia arriba gracias a un ventilador, te encontrarás al final de este primer "mundo". Entra en el modo de zoom y proyecta tu visión hacia la torre de cristal que puedes ver al fondo. Allí se encuentra el piloto de esta primera gran nave, a quien deberás destruir lanzándole "Granadas de la Sniper" a la cabeza. Si no tienes este arma, lánzale bombas normales hasta que aparezca esta munición en el escenario. Mientras, deberás ir eliminando a todos los enemigos que parecen, a la vez que esquivas las andanadas del piloto de la nave. Con unos pocos tiros certeros, acabarás con él.
Cuando ya le hayas destruido, entrarás en un túnel aéreo en el que podrás obtener una "Bomba más interesante del mundo", siempre y cuando no te roces con los bordes del túnel. Al poco tiempo, "Bones" vendrá a rescatarte y te llevará a bordo de tu nave, junto al Doctor Fluke, para dar comienzo más tarde a un nuevo "mundo".

MUNDO 2

FASE 2.1: SÓLO UN GUARDIÁN

Este segundo "mundo" se caracteriza en general por ser bastante rápido. No hay que pensar tanto y hay que actuar más.


Los grandes enemigos suelen ser más sencillos de eliminar de lo que pueda sugerir su tamaño. Siempre tienen un punto débil.


Es conveniente sopesar las posibilidades destructivas de las diferentes municiones antes de lanzarse al ataque.

Así que después de la rutinaria caía hacia la nueva nave, te encontrarás en un escenario donde no hay absolutamente nada. Espera un poco y verás aparecer un cargamento de "Granadas de la Sniper". Cógelo y date la vuelta para bajar por una rampa. Entra en el modo de zoom y destruye con tus nuevas granadas al Guardián Flotante que custodia la puerta. Sal de este modo y destruye también al "Androide de Altera". Coge la "Explosión nuclear más pequeña del mundo" y abre la puerta.

FASE 2.2: LOS CAÑONES ALIENÍGENAS

Después de deslizarte por un pasillo-tobogán llegarás a un escenario plagado de cañones. Ponte mirando hacia ellos y desplázate lateralmente lo más rápido que puedas hasta el otro extremo, que es donde está la puerta de salida. Aunque puedes evitar en cierta forma los bombardeos –fijándote en la frecuencia de cada cañón–, va a ser muy difícil que no te den. Sin embargo, tú sigue adelante hasta alcanzar la puerta. Si te caes a la zanja, aprovecha y coge una ración de comida que encontrarás allí. Para subir de nuevo a la plataforma, existen unos escalones junto a la puerta por la que has entrado.

FASE 2.3: SÓLO UN DISPARO

Tras un nuevo pasillo-tobogán y un ventilador, te encontrarás al borde de una plataforma. Salta hacia delante y colócate en lo alto de la cuña que tiene un cargamento de morteros. Cógelo y gírate hasta tener delante el cristal rojo con una abertura en lo alto. Todo lo que tienes que hacer es entrar en modo zoom y disparar un mortero por esa abertura. Al momento aparecerá la explosión nuclear con la que podrás por fin abrir la puerta de salida.

FASE 2.4: EL HOMBRE DEL PURO

En el siguiente escenario te encontrarás en una plataforma de vidrio rojo. Desde ahí, apunta al jefazo del puro con el modo zoom y acércale unos cuantos morteros a la cara, hasta que reviente. Luego haz lo mismo con los dos trabajadores que transportan ►



En ocasiones, el uso del zoom nos permite, incluso, "jugar" con alguno de los jefes finales, lo que también facilita descubrir su punto débil.



Cuando la acción se vuelva mucho más agresiva, se hará necesario el cambio constante entre el modo de zoom y la tercera persona.



misiles. Cuando hayas acabado con ellos, en el suelo aparecerá un gigantesco agujero.
Sin embargo, antes de deslizarte hacia dicho agujero, puedes continuar por la plataforma roja y saltar a una nueva plataforma para hacerte con un cargamento repleto de granadas. Cuando te hayas hecho con él, introdúcete por el agujero.

FASE 2.5: DETRÁS DE LOS CAÑONES

Un nuevo tobogán, y ahora te encuentras detrás de los cañones que has visto antes. Nada más entrar en este escenario, dispara tu ametralladora para acabar con un guardián que saldrá a tu paso. Más adelante, encontrarás otro parapetado detrás de otro cañón. Cuando lo hayas eliminado, súbete al cañón que tiene una pieza de pavo y, después de comértela, dispara hacia delante, para que el cañón retroceda y destruya la pantalla que hay detrás de él. Esto hará que tú caigas al vacío, de nuevo hacia otra fase.

FASE 2.6: MÁS CAÑONES

Según vas cayendo, planea por el aire y sitúate en una de las plataformas. Lo que tienes que hacer es saltar de una a otra hasta alcanzar la puerta que hay al otro lado del escenario, a la vez que esquivas los disparos de los tres cañones. Si te caes al suelo, puedes utilizar uno de los dos ventiladores existentes para subirte de nuevo a una plataforma.

FASE 2.7: UN GUARDIÁN ESCURRIDIZO

Al comienzo de este nivel te encontrarás al borde de una plataforma. Salta hacia delante y planea. Date la vuelta en el aire y encara al guardián de esta fase que está sobre una de las plataformas. Dispárale mientras sigues planeando para que deje libre esa plataforma y sitúate encima de ella. Aquí es imposible que te golpee el péndulo que recorre todo el escenario. Desde esa plataforma tendrás que eliminar a tu enemigo, ya sea disparando en modo zoom –cosa difícil, porque se mueve mucho– o con tu ametralladora, cuando esté cerca. Muévete mientras lateralmente –con cuidado de no caerte, en cuyo caso podrás utilizar un ventilador para volver a la misma plataforma– para esquivar su fuego. Cuando hayas terminado con él, vete saltando de plataforma en plataforma hasta alcanzar el otro extremo del escenario, que es donde se encuentra la puerta de salida. Nosotros te recomendamos el camino de plataformas de la derecha, para luego acercarte al borde de la puerta.

FASE 2.8: EL LABERINTO DE LOS REFLEJOS

Esta fase es de las más difíciles de este mundo, porque hay muchos enemigos y disparan sin cesar, por lo que es muy difícil utilizar el modo de zoom. Lo que hay que hacer es acabar con todos ellos hasta que aparezca –puede ser en cualquier sitio– la explosión nuclear que abre la puerta que se encuentra detrás de la torre del fondo. Lo más recomendable aquí es correr hacia todos los lados mientras

disparamos sin parar. Además, en este escenario encontrarás multitud de objetos –armas, un maniquí de señuelo, etc.–. Para destruir al guardián flotante que hay tras la torre, junto a la puerta, lo mejor es correr hacia delante y atrás debajo de él sin dejar de dispararle. Así no te alcanzará su fuego. Una vez tengas la explosión nuclear, utilízala en la puerta como siempre.

FASE 2.9: PASEO AÉREO

Gracias aun ventilador, podrás alcanzar la puerta aérea que te llevará a una nueva fase, donde, nada más salir, encontrarás una pequeña rampa en el suelo. Súbete a ella y espera a que llegue un transbordador aéreo. Cuando llegue uno, dispara a sus dos ocupantes y súbete a él. Ellos saltarán de la plataforma y tú podrás darte la vuelta para destruirlos. Entonces empezarás a viajar. Dispara mientras a todos los enemigos que veas, hasta llegar al final del trayecto, donde está la puerta que conduce al siguiente nivel, que es el último de este mundo.

FASE 2.10: EL ALIENÍGENA CABEZÓN

Nada más entrar en este escenario final, corre hacia tu derecha y sube hasta la plataforma, donde encontrarás un poco de energía. Entra entonces en el modo de zoom y enfoca hacia el pequeño piloto de esta nave, que está en una cabina de cristal, justo enfrente de ti. Con un disparo romperás la cabina, y luego podrás seguir disparándolo a él. Prueba a acertarle en los ojos o en la nariz, porque es muy divertido. Después de unos cuantos disparos, el enano saldrá de la cabina y se subirá a una nave que se pondrá a volar en círculos por todo el escenario. Dispárala hasta que se destruya, dejando al cabezón en tierra. Ahora él correrá de un lado a otro alertando a sus guardianes. Lo que tienes que hacer es dispararle continuamente, a la vez que das cuenta de sus guardianes –si tienes granadas, no dudes en utilizarlas–. Cuando hayas agotado su barra de energía, él mismo se autodestruirá, para dar por finalizado este segundo mundo.

MUNDO 3

FASE 3.1: ARMAMENTO OCULTO

Nada más empezar este nuevo mundo, te encontrarás al borde de una plataforma –como viene siendo ya habitual–. Desde ahí entra en el modo de zoom y destruye los dos cañones centinela que se encuentran al fondo, encima de una puerta vigilada por un guardián. Antes de dejarte caer, destruye también la nave que se te viene encima. Luego baja al suelo y elimina la primera oleada de guardianes, que se esconden a los lados de este escenario.

En uno de los huecos de la izquierda podrás encontrar unas granadas. Para eliminar al gran guardián de la puerta, no le dispares, porque hay otra forma mucho más sencilla de acabar con él. Sitúate a un lado y, después de entrar en el modo de zoom, dispara a uno de los soportes triangulares de la puerta. Desplázate al otro lado y haz lo mismo con el otro soporte. La puerta se derrumbará sobre el guardián acabando con él. Acto seguido irrumpirán en este escenario unos enemigos suicidas. Acaba con ellos rápidamente. Una vez que hayas limpiado la zona –Androides de alerta incluidos– podrás coger unos interesantes objetos si haces lo siguiente: en uno de los huecos de la derecha encontrarás una rampa. Sube por ella y salta hasta el bloque de enfrente, donde tendrás que eliminar a un enemigo –para dar saltos largos, lo mejor es correr antes–. En ese bloque también encontrarás un arma. Pero eso no es todo. Salta desde hay al bloque-rampa que tienes a tu izquierda, y desde lo más alto, vuelve a saltar hacia delante para coger una "Súper Chain Gun". Para completar tu armamento, puedes saltar desde ahí al otro lado del escenario para recoger un "Ataque aéreo de Bones". Con todos estos objetos en tu poder, ya puedes abandonar esta fase.

FASE 3.2: JUNTO A LA PISCINA

Detente a la entrada de esta fase y destruye los dos cañones centinela que tienes delante, utilizando el modo de zoom. Luego acaba con los dos enemigos que se encuentran a derecha e izquierda. Puedes hacerlo con el modo de zoom si no te ven ►



Los constantes ataques de los enemigos "secundarios", al final de cada nivel, dificultarán un poco más el acabar con los múltiples jefes.



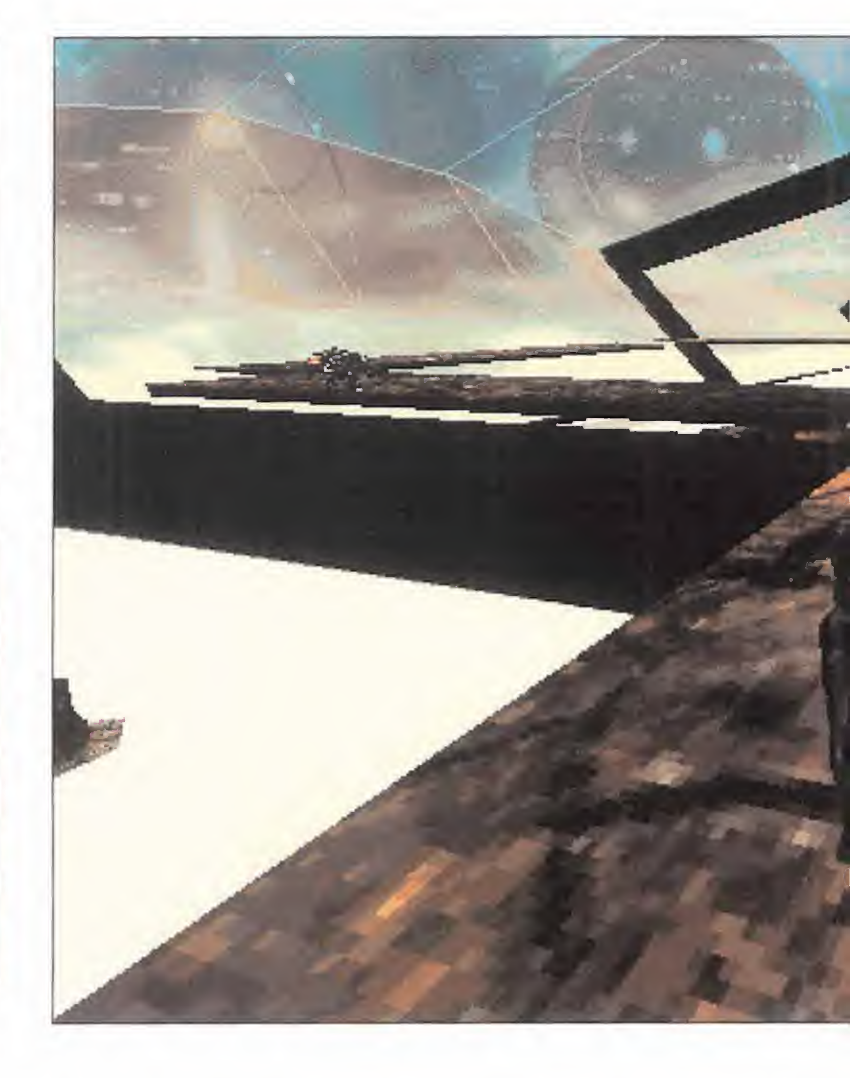
La solución a la mayoría de los enigmas planteados es más sencilla de lo que pueda parecer. Todo consiste en probar unas cuantas alternativas.



El aparente delirio visual de algunos escenarios no es sino un intento más de desviar nuestra atención sobre objetivos concretos.



El uso del paracaídas se hace inevitable en pozos y túneles, donde nos salvará de una gran pérdida de energía por una posible caída.



antes. Vete al sitio donde estaban para recoger un "maniquí de señuelo" y unas "balas autodirigidas". Al rato aparecerán más enemigos en esta parte del escenario. Acaba con ellos con la ametralladora y baja a la piscina para coger una "Súper Chain Gun". Más abajo también hay una manzana, pero acompañada de un par de alienígenas.

Dirígete luego al fondo del escenario para entrar en otra habitación donde deberás aniquilar más alienígenas. Aquí puedes también recoger otra manzana. Al rato aparecerán varios vigilantes voladores. Acaba con dos de ellos, pero deja el del centro, el que está parado sobre un deslizador aéreo, para el final. Apúntale a la cabeza y acaba con él evitando dañar el deslizador, que caerá al suelo. Súbete a él y así podrás obtener una "Bomba más interesante del mundo". Luego, cae por el agujero hacia la próxima fase. El paso hacia a ella será muy rápido, así que estate atento al final y planea con tu paracaídas para no sufrir daños.

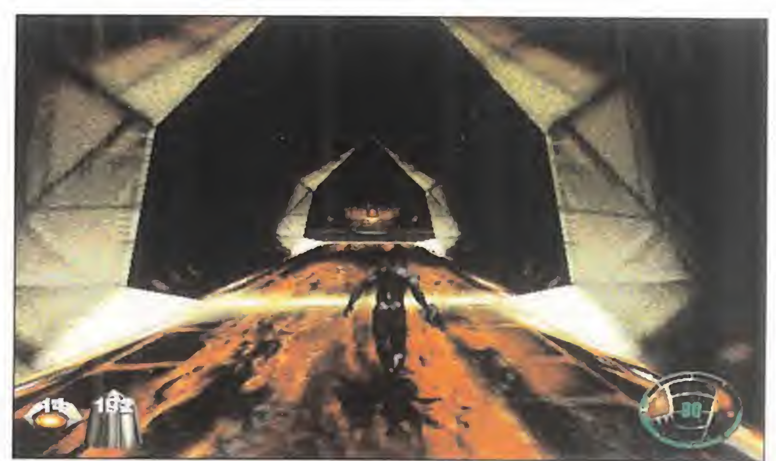
FASE 3.3: LOS GUARDIANES INFLABLES

Al principio de esta fase deberás destruir un cañón centinela y luego, desde lejos y con el zoom, un vigilante distraído. Al destruir éste último, romperá el cristal por el que puedes bajar al escenario. Deslízate hacia abajo y acaba con todos los perros que puedas mientras corres hacia el fondo, que es donde se encontrarás otra habitación, con un cañón centinela en el centro. Una vez en el fondo de esta nueva estancia, ponte de frente al sitio desde donde has venido para destruir a los perros que siguen entrando, al tiempo que disparas sobre los tres contenedores alienígenas. Verás cómo los guardianes que hay dentro se inflan hasta reventar. Cuando ya hayas terminado con los tres, regresa al principio, no sin antes recoger el jugoso Tornado que está en el centro de la habitación. Para pasar a la siguiente fase, salta sobre la plataforma triangular central. Antes, puedes recoger varias piezas de fruta.

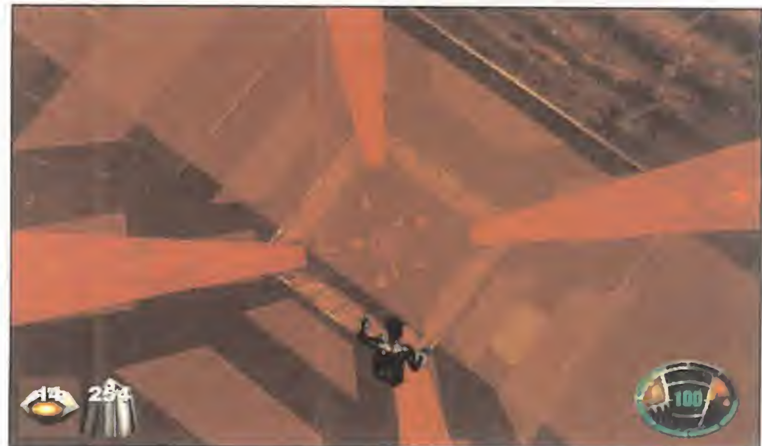
FASE 3.4: INFIERNO DE CARTÓN

Caerás a una extraña y pequeña habitación que parece sacada de un cuento. Pero no es más que un decorado, que oculta una de las fases más difíciles de este tercer mundo. Lo primero que tienes que hacer aquí es recoger todas las armas que encuentres –sobre todo granadas– y dejar la manzana para luego. Te hará falta. Una vez tengas todo el arsenal, dispara hacia las paredes de colores hasta que se derrumben, para mostrarte un escenario repleto de generadores de guardianes –estos no son como los primeros– que deberás destruir cuanto antes con tus granadas. De otra forma, el escenario se verá repleto en un momento de multitud de enemigos. De todas formas, y si la cosa se





En cada recodo de un túnel siempre puede acechar el peligro, por ello no es conveniente lanzarse a la carrera de manera alocada.



Las transparencias en muchas plataformas son un arma de doble filo, ya que nos permiten descubrir al enemigo, pero también ser localizados.

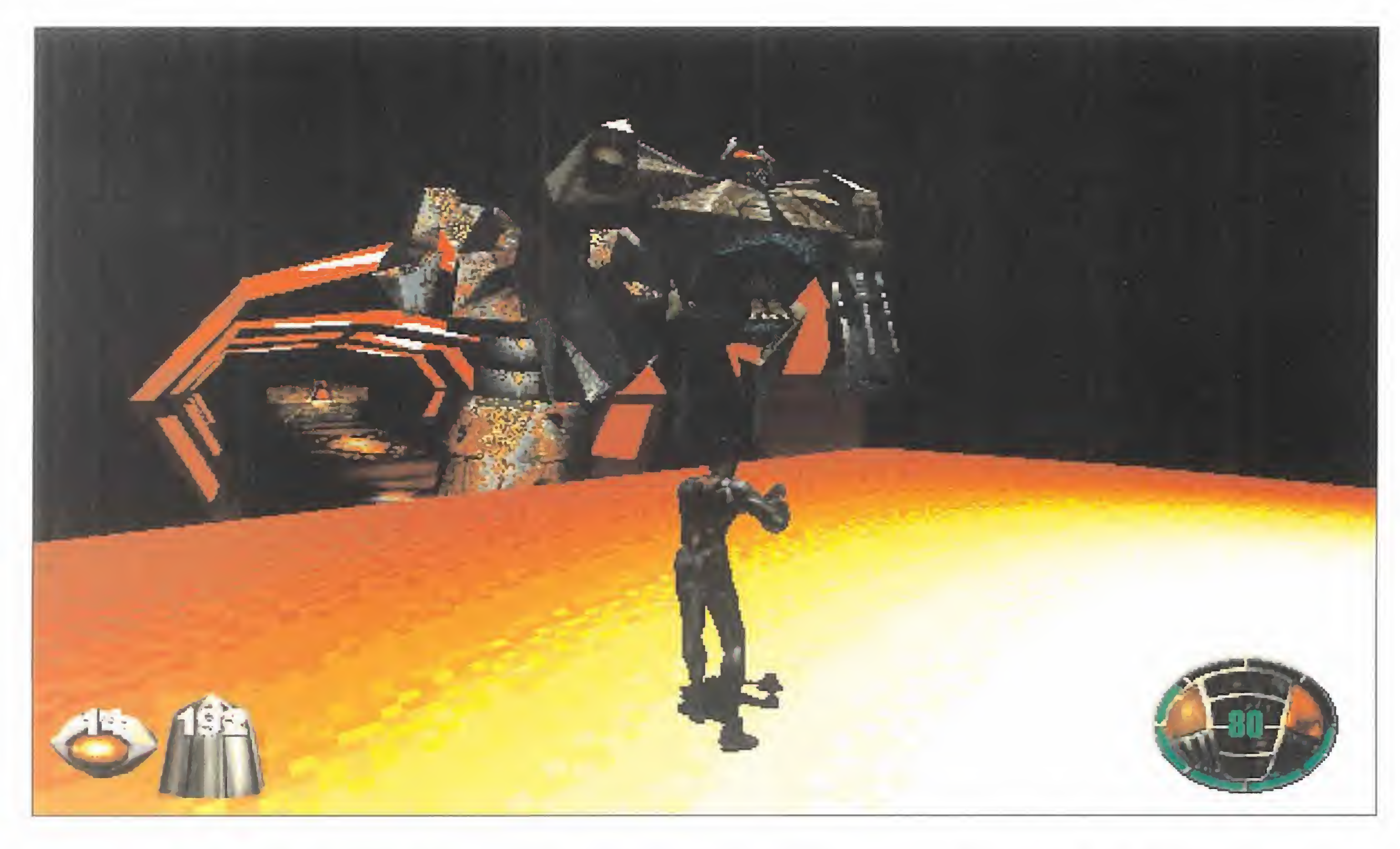
pone muy mal, puedes utilizar el Tornado que has recogido en la fase anterior. Una vez eliminados los enemigos normales, tendrás que acabar con el gran vigilante de la puerta. Lo puedes hacer también con las granadas, parapetado detrás de las columnas para que su fuego no te dañe. Ten en cuenta que aunque destruyas a este guardián, no podrás salir de este escenario sin haber aniquilado antes al resto de los enemigos.
Una vez limpio el escenario, salta hacia la puerta pero no bajes la guardia, porque en el camino a la próxima fase encontrarás un cañón centinela y un perro.

FASE 3.5: ESCENARIO DE COLOR

En la siguiente fase lo primero que debes hacer es destruir con el modo zoom dos cañones centinela que hay a ambos lados del escenario, antes de saltar. Luego salta hacia tu derecha, para caer en una plataforma triangular azul donde encontrarás un mortero. Desde ahí mira con tu zoom hacia la salida, en la parte de arriba, que es por donde aparecerá un centinela flotante, al que podrás eliminar, sobre todo si utilizas "Granadas de la Sniper". Si no acabas con él antes de que se oculte, no te preocupes.
Ahora salta al suelo y hazte con "El power-up más cobarde" que hay allí. Pero date prisa, porque enseguida aparecerán los primeros enemigos. Un buen sitio desde el cual dispararles, es el hueco azul de la pared al que te puedes subir, ya que además contiene unas granadas. Cuando te sientas seguro, salta al suelo de nuevo y entra ahora en el hueco rojo que está justo a la derecha del azul. Te llevará por un pasadizo hasta la parte alta de la pared, donde deberás destruir un generador de guardianes, un androide de alerta y varios enemigos. Desde la nueva plataforma podrás acabar gracias al zoom con más enemigos, para después correr y saltar según la flecha que está pintada en uno de sus extremos. Una vez estés en la otra plataforma, puedes intentar coger el "Ataque aéreo de Bones" que tienes a tu espalda y la "Súper Chain Gun" que puedes ver en una de las paredes de tu izquierda. Si coges algo, luego deberás subir de nuevo por el pasadizo rojo y saltar hasta esta última plataforma. Desde ella ya puedes ver la salida, pero recuerda si has eliminado al centinela flotante antes de saltar hacia la puerta. Si no es así, puedes mandarle unos morteritos para deshacerte de él y recoger además un poco de comida antes de salir.

FASE 3.6: LA GRAN RAMPA

Detente al principio de este escario y utiliza el modo de zoom para destruir los dos cañones centinelas del fondo. También deberás deshacerte del cañón tripulado ►



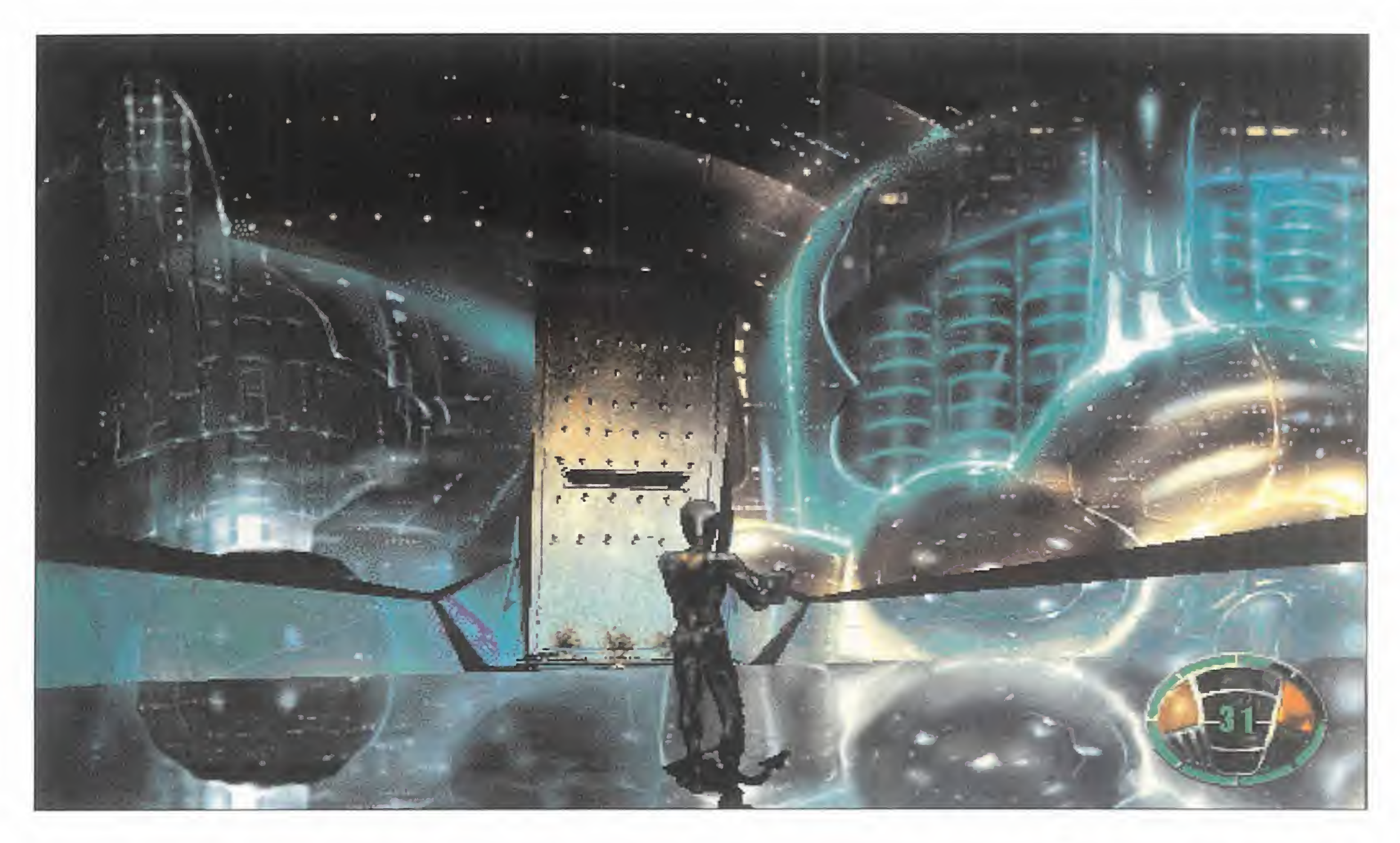
giratorio que hay en medio del fondo. Para ello, acerca tu zoom hacia él y dispara una vez, para que el operador gire hacia ti el cañón. Entonces, rápidamente, introduce al menos una bala en el agujero que hay en el cristal por encima del cañón, para acertar en la cabeza del operador. Luego, lánzate a la rampa y deshazte de todos los guardianes que suben por ella, hasta alcanzar un ventilador que te subirá hasta la parte alta del escenario, donde te esperan más guardianes. Da buena cuenta de ellos y colócate en el centro, para enfocar con tu zoom al otro extremo del escenario, donde hay un gran centinela debajo de un "Thumper". Acaba con él con tus "Granadas de la Sniper". Ahora muévete hacia donde estaba el centinela por cualquiera de los dos bordes de la trinchera. Por el camino, tendrás que vértelas con varias naves y con dos guardianes a bordo de deslizadores aéreos. Coge la manzana que encontrarás al final e intenta acabar con tu zoom con uno de los guardianes para que éste deje libre su deslizador, con el que podrás coger el "Thumper". Si no lo consigues, da lo mismo, porque la puerta de salida ya está abierta, al otro extremo del escenario, hacia la izquierda. Pero cuidado, porque un perro la custodia.

FASE 3.7: LA PRISIÓN ALIENÍGENA.

Después de subir con un ventilador, te encontrarás con un nuevo escenario que es como una prisión. Antes de nada, rompe el cristal con tu ametralladora y si tienes el "Thumper", lánzalo al fondo del escenario. Si no lo tienes, tendrás que acabar "a mano" con los guardianes saltarines que campan a sus anchas por el patio. Desde este mismo punto, puedes acabar también con los alienígenas que están en las celdas, ayudado de tu modo de zoom. Cuando todo esté más o menos "limpio", salta y planea hasta situarte en un pedestal que hay en el centro del patio. Desde esta posición puedes seguir eliminando enemigos, como los cañones centinela que hay a tu espalda. Luego, salta corriendo hacia el otro pedestal en el que hay un mortero. Y desde ahí hasta un agujero que puedes ver justo en la pared de enfrente. Penetra por él y encontrarás un extraño objeto con tres puntas en el suelo. Dispárale con tu ametralladora para que gire hasta destruirse, y luego sal por el agujero. Dirígete a la derecha, donde ahora se encuentran las puertas abiertas. Camina por el corredor mientras recoges caramelos de energía y prepárate para vértelas con varios suicidas. Al final del corredor te encontrarás frente a una extraña estructura, de la que surgirán dos guardianes deslizantes. Destrúyelos y luego dispara tu ametralladora sin parar contra los dos costados de la estructura. Una vez los hayas destruido, acércate y dispara a su centro para dejar libre el camino de salida.

FASE 3.8: SEGUNDO PASEO AÉREO

Al entrar en esta fase, puedes reponer un poco de energía si te diriges hacia la derecha, que es un camino sin salida. Luego, continúa por el corredor que sube hacia la derecha y destruye al Androide de alerta. En ese momento aparecerá un guardián a bordo de un deslizador. Acaba con él y súbete al



deslizador, para darte una vuelta sobre la piscina, a la vez que destruyes todas las naves que se te acerquen. Este paseo te llevará a la última fase de este mundo.

FASE 3.9: PERROS ASESINOS

Ahora es el momento de enfrentarse al controlador de esta tercera nave, que se encuentra en su cabina tras una rueda giratoria. Debajo de ésta hay agujeros por los que empezarán a surgir oleadas de perros asesinos. Sitúate en el centro del escenario y acaba con todos los perros, hasta que la rueda deje de girar para mostrarte en naranja sus cuatro puntos débiles. Utiliza el zoom para acabar con uno de ellos rápidamente y ocúltate tras la columna del centro para evitar los rayos que salen de los otros tres puntos débiles restantes. Además, tras esta columna encontrarás un poco de alimento. Luego, la rueda seguirá girando y aparecerán más perros. Deberás repetir la técnica de antes otras tres veces hasta destruir los tres puntos débiles restantes, momento en el que el controlador de la nave saltará al escenario para auto-destruirse ante tus ojos. Otra nave destruida.

MUNDO 4

FASE 4.1: EL ABISMO CONGELADO

Al comenzar este nuevo mundo, te encontrarás al borde un abismo. Salta hacia delante y planea hasta el fondo, casi hasta que te choques con la montaña. En ese momento, date la vuelta y verás el sitio en el que vas a caer: un agujero con una capa de hielo. Manteniendo la posición, rompe el hielo y sigue planeando a la vez que abres fuego contra un gran centinela que se encuentra justo en la dirección en la que vas. Si al principio de este mundo has podido coger una "Súper Chain Gun", acabarás con él en un segundo. Sigue planeando en círculos para destruir a los cuatro alienígenas que custodian la zona. Por último, y antes de subirte al primer "Snowboard", recoge una "Súper Chain Gun" de una de las repisas –a la derecha del trineo–. Móntate por fin en el "snowboard" y entra en la siguiente fase.

FASE 4.2: EL PRIMER "SNOWBOARD"

Esta fase no tiene ningún secreto. Deslízate con el "snowboard", esquiva las rocas grandes y destruye los paneles de "stop" para llegar al final.

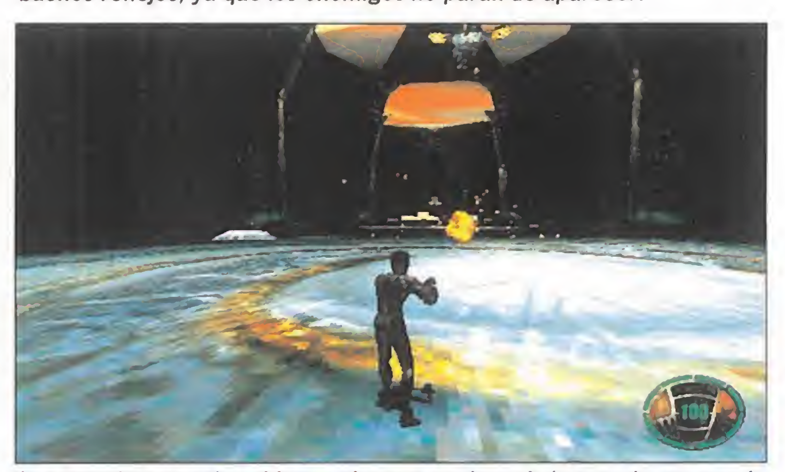
FASE 4.3: BOMBARDEO EN LA NIEVE

Entra en esta fase y destruye con rapidez a los dos guardianes que te esperan. Luego dispara contra la consola de control para que aparezca una nave como la de la fase 1.5. Cuidado con los dos tripulantes que aparecen. Súbete a ella y bombardea la zona, prestando especial atención a los cañones tripulados –tanto los que están sobre un alto pedestal como los que se encuentran en el suelo–. De regreso al punto ►


La frenética acción del "snowboard" puede ser controlada en parte, ya que se nos permite variar ligeramente la velocidad.


El control sobre la plataforma deslizante es tan importante como unos buenos reflejos, ya que los enemigos no paran de aparecer.


Es conveniente comenzar a investigar cada escena desde el aire y, si es posible, entrar en acción desde ese mismo momento.


Los grandes espacios abiertos siempre ocultan algún recodo, necesario para superar sin dificultades cualquier aparente encerrona.

de partida, dispara a la caseta que tienes a tu lado para recoger un "Maniquí de señuelo" y luego corre por la nieve hasta el fondo del escenario, recogiendo a tu paso varias armas. Dirígete entonces a la derecha donde se encuentra un gran centinela custodiando el final de esta fase. Utiliza granadas contra él, o mejor aún, "Granadas de la Sniper", si tienes. Antes de abandonar la zona, dispara contra la caseta que hay a la izquierda de la cueva para hacerte con un "Ataque aéreo de Bones".

FASE 4.4: UN REGALITO DE "BONES"

Otra fase de "snowboard". Todo lo que tienes que hacer es esquivar las piedras, destruir alienígenas y recoger los huesos para "Bones". Si lo haces bien, al final a parecerá el perro a bordo de su nave con un regalito para ti. Justo al final de la fase, sitúate en el centro del túnel para recoger una manzana.

FASE 4.5: EL SUBMARINO

Planea al comienzo de esta fase y súbete rápidamente al submarino por la zona de la izquierda. Acaba con las naves que salen a tu paso y salta hacia el final del submarino –más a la izquierda– para recoger unas "Granadas de la Sniper". Desde ahí intenta aniquilar a los dos guardianes deslizantes que pululan por este escenario. Cuando hayas terminado con ellos, aparecerá un tanque que deberás destruir rápidamente con las "Granadas de la Sniper". Cuando haya quedado hecho pedazos limpia la zona de guardianes. Ahora ya puedes saltar al suelo y coger la "Explosión atómica más pequeña del mundo". Además, puedes disparar a todos los cajones para obtener objetos como un "Thumper", granadas, alimento. Utiliza entonces la explosión atómica para abrir la puerta del submarino, y entra en él.

Después de unos corredores, te encontrarás en una gran sala con un sub-jefe a bordo de una pequeña consola. Acaba primero con los dos guardianes que salen a tu paso, y luego sitúate al fondo, a la izquierda del enemigo. Desde ahí, y ala vez que esquivas las bolas de fuego que te lanza, envía todas las granadas que tengas hacia el flujo de aire que sube hasta el alienígena.

Si se te acaban las granadas, date la vuelta para coger más. Con un cargamento entero de este arma, acabarás con este enemigo. Súbete a la corriente de aire para pasar a la siguiente fase.

FASE 4.6: A TUMBA ABIERTA

Salta hacia delante para entrar en esta nueva fase. Quédate quieto y utiliza el modo de zoom para destruir todos los generadores de guardianes que veas desde tu posición. De paso, destruye todos los cajones para liberar su contenido y recogerlos luego. Una vez hayas limpiado un poco la zona, salta al escenario y coge todos los objetos que puedas, a la vez que destruyes los enemigos restantes. Para salir de este nivel, debes acabar con un cañón tripulado que hay encima de un ventilador. Lo puedes hacer disparando con el modo de zoom o arrojando granadas al ventilador.

FASE 4.7: OTRO PASEO EN "SNOWBOARD"

Este nivel es muy parecido al 4.2. sólo que un poco más complicado. También tienes que recoger huesos para "Bones" y acabar con todos los enemigos que puedas, pero además hay zonas en las que tendrás que saltar a bordo de tu "snowboard" para recoger "Earthworm Jim's" con los que eliminarás de un plumazo a los cañones pilotados. Sólo tienes que tener en cuenta que cuando el camino de bifurca, es mejor virar a la derecha, ya que así podrás coger una "Súper Chain Gun". Tras esta fase, viene el enemigo final de este mundo.

FASE 4.8: EL ENEMIGO FLOTANTE

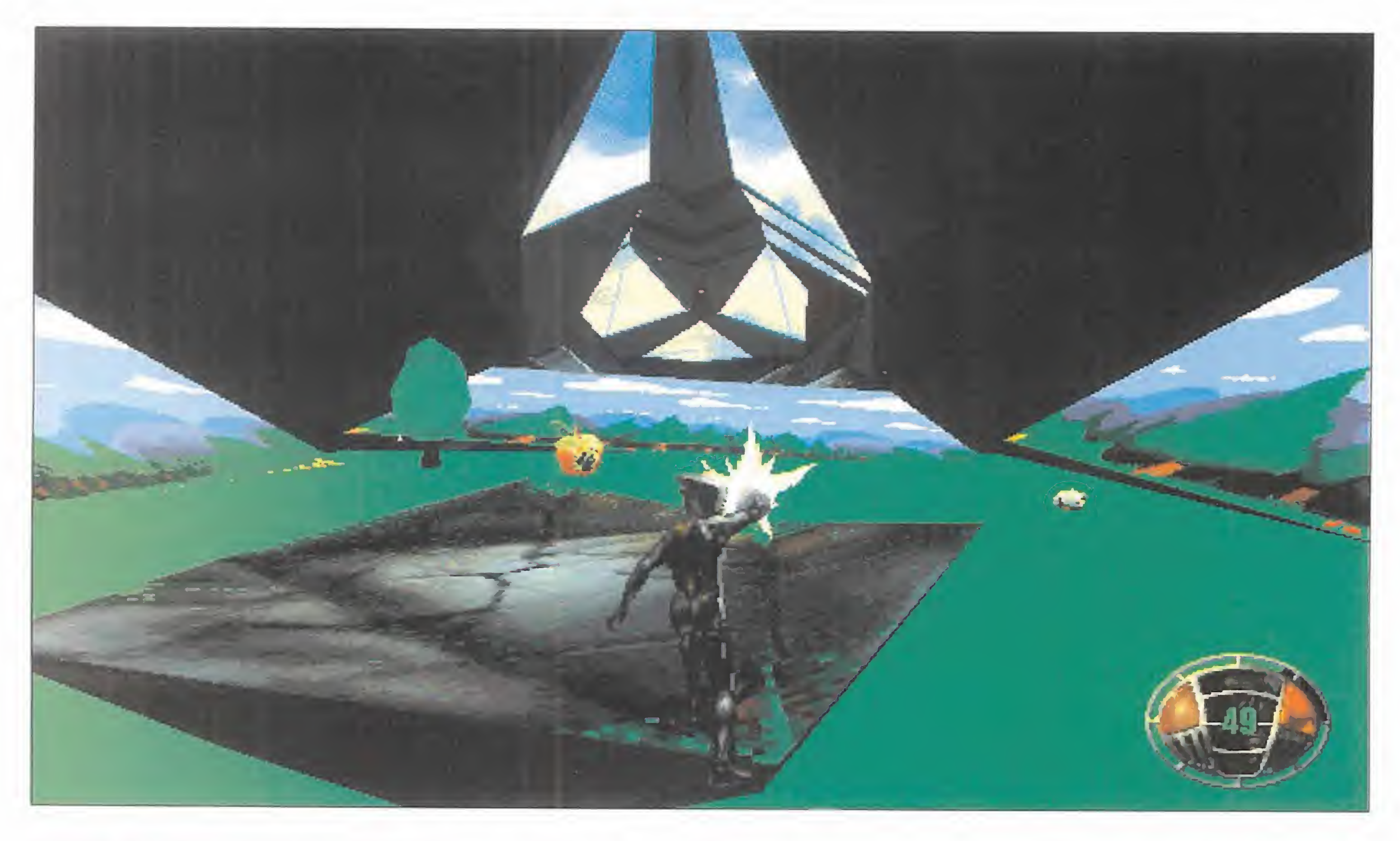
En esta última fase de este cuarto mundo, entra corriendo al escenario y súbete al ventilador que tienes a la izquierda, para recoger una "Súper Chain Gun". Desde esa misma posición aérea destruye al vigilante alado que tienes enfrente de ti. Vete luego bajando lentamente y destruye el generador de guardianes que hay en el centro de la estancia. En su lugar, aparecerá "El power-up más cobarde". Persíguelo y atrápalo. Acto seguido, y después de recoger varias armas que se encuentran dispersadas por todo el escenario, dirígete al grupo de cajones que hay justo enfrente del enemigo final. Dispara al que está más a la izquierda para que aparezca un "Maniquí de señuelo" con el que engañar al alienígena. De esta forma, mientras él dirige las bombas contra el muñeco, tú te podrás acercar al ventilador que hay debajo de su cabina y lanzar granadas a la corriente de aire para destruirle y completar así este cuarto mundo.

MUNDO 5

FASE 5.1: LA PRIMERA NAVE NODRIZA

Habrás observado que al caer a esta quinta nave, "Bones" también cae a tu lado, ¡tienes que rescatarle!
En esta primera fase de la quinta gran nave alienígena deberás destruir la nave nodriza que aparece al fondo, no sin antes deshacerte de los guardianes que empiezan a poblar el escenario. Para acabar con la nave, debes entrar ►





en modo de zoom y apuntar a todos y cada uno de los cañones que ésta posee y que lanzan el fuego azul. Cada cañón requiere de tres o cuatro disparos. Una vez hayas terminado con todos, la nave se derrumbará y tú tendrás que acabar con todos los guardianes que hay ahora en el escenario. Dirígete entonces hacia la derecha y sube por una rampa hasta un lugar donde encontrarás un "Maniquí de señuelo". Desde ese mismo punto, puedes entrar en modo de zoom para destruir al Androide de señuelo que verás en el otro extremos del escenario, junto a la puerta de salida. Sal de tu escondite y verás aparecer una nave que porta "La explosión nuclear más pequeña del mundo". Destrúyela y hazte con la llave, para dirigirte a la puerta y salir de esta fase.

FASE 5.2: PURA ESTRATEGIA

En esta segunda fase, la estrategia es muy importante, porque en ella hay enemigos bastante duros de pelar. Lo primero que debes hacer antes de entrar en el escenario, es quedarte oculto en la última esquina del corredor y entrar en modo de zoom para destruir a un Androide que hay a la derecha y a dos guardianes que están justo a la entrada del escenario, de espaldas a ti. Luego entra y dirígete a la derecha, donde podrás ver una pequeña rampa, entra en ella corriendo y salta desde ahí al bloque más cercano. Luego vuélvete a la derecha y salta de nuevo hasta un corredor elevado. Camina hacia delante y entra en modo de zoom para destruir un cajón explosivo que hay en el otro extremo. Esto hará que se derrumbe una parte del corredor, destruyendo a un gran centinela que había allí. Continúa por el corredor y asómate al escenario para coger un cargamento de "Granadas de la Sniper". Desde ahí entra rápidamente en modo de zoom y utiliza estas granadas para destruir al gran centinela que tienes al fondo. Luego, sal del corredor hacia el escenario y corre a la derecha, para subirte a una nueva rampa que te da acceso a otros dos bloques, donde podrás hacerte con una "Súper Chain Gun" con la que destrozar a la nave que te arroja bolas de fuego. Una vez derrotada, vuelve al suelo y elimina al conductor de la carretilla elevadora que ha salido de la nave. Cuando lo hayas hecho, utiliza la ametralladora para empujar la carretilla hasta un cuadrado amarillo que hay en el suelo, al borde de un bloque. Esto hará desaparecer el campo de fuerza del fondo que lleva a la salida. Antes de dejar esta fase, coge las granadas y el alimento.

FASE 5.3: OTRA PEQUEÑA NAVE NODRIZA

Después de utilizar un ventilador para llegar a esta nueva fase, entra en modo de zoom y, desde la rampa, elimina a los dos guardianes y al Androide de alerta que tienes a la derecha. Luego entra en el escenario y de nuevo con el modo de zoom, dispara al técnico que se encuentra en el panel unas cuantas veces hasta que se caiga de espaldas. En ese momento aparecerá en escena una nueva nave a la que debes despojar de sus cañones. Ya sabes: corre hacia delante y detrás mientras los disparas. Una vez hayas terminado con ellos, sitúate frente a la cabina de la nave y dispara con el modo de zoom a su piloto. Cuando la nave haya quedado fuera de



Cada objeto, por inútil que parezca, tiene su razón de ser. Un simple globo terráqueo puede convertirse en un arma mortífera.



Mientras se utiliza el paracaídas, es conveniente ir preparando el arma adecuada para la acción posterior, una vez estudiado el escenario.

combate, limpia toda la zona de enemigos. Antes de salir, por la puerta donde estaba el gran centinela, dirígete al lado opuesto del escenario y salta sobre una repisa para conseguir una manzana. Luego salta al corredor y toma el camino de la derecha para coger un "Maniquí de señuelo". Sigue por el corredor para entrar en otra fase.

FASE 5.4: LOS TÉCNICOS LOCOS

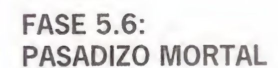
Nada más entrar en esta fase, presidida por un globo terráqueo, te encontrarás con unos cuantos técnicos. Elimina a todos los que puedas y luego dispara hacia el globo para que gire hasta que se desplome, rompiendo el cristal que hay en un nivel inferior. Antes de planear hacia él, coge un cargamento de morteros que hay en el lado opuesto de este escenario. Salta hacia abajo y según vas cayendo, dispara a los técnicos que están en sus consolas. Cuando sólo quede uno, éste abrirá una trampilla en el suelo por la que podrás salir.

FASE 5.5: GUARDIANES DORMILONES

En esta fase lo primero que tienes que hacer es eliminar al Androide de alerta y a los dos primeros guardianes que verás durmiendo al otro extremo del escenario, junto a la pared. Luego dirígete a la puerta de la derecha y, sin entrar, lanza un "Maniquí de señuelo" hacia adentro. Esto hará que un Guardián Flotante emerja de la cueva y se entretenga con él. Tú, mientras, debes destruirlo con tu ametralladora. Entra luego en esa cueva y acaba con el resto de los guardianes que duermen dentro. Coge también la explosión-llave y un cargamento de granadas. Sal de la cueva y dirígete a la que está justo enfrente, pero sin entrar. Entra en modo de zoom y destruye al Androide y a los guardianes que están roncando. Luego sube por la rampa y, rápidamente, gírate a la izquierda para arrojar granadas contra los generadores de guardianes. Acto seguido, entra en modo de zoom y enfoca hacia el otro extremo del escenario para destruir otro Androide de alerta. Luego salta hacia allí ayudándote de una plataforma que hay a la derecha y que contiene un manzana. Coge el mortero y el Thumper y arroja morteros dentro del agujero del suelo que tiene el borde verde. Fíjate en las cámaras de los morteros para verificar que has destruido al Guardián flotante que hay debajo. Cuando estés seguro, salta hacia abajo y corre por una rampa que está repleta de caramelos. Al final de ella te espera un nuevo Guardián flotante. Acaba con él y camina por la plataforma para encontrar la puerta y utilizar la explosión nuclear.

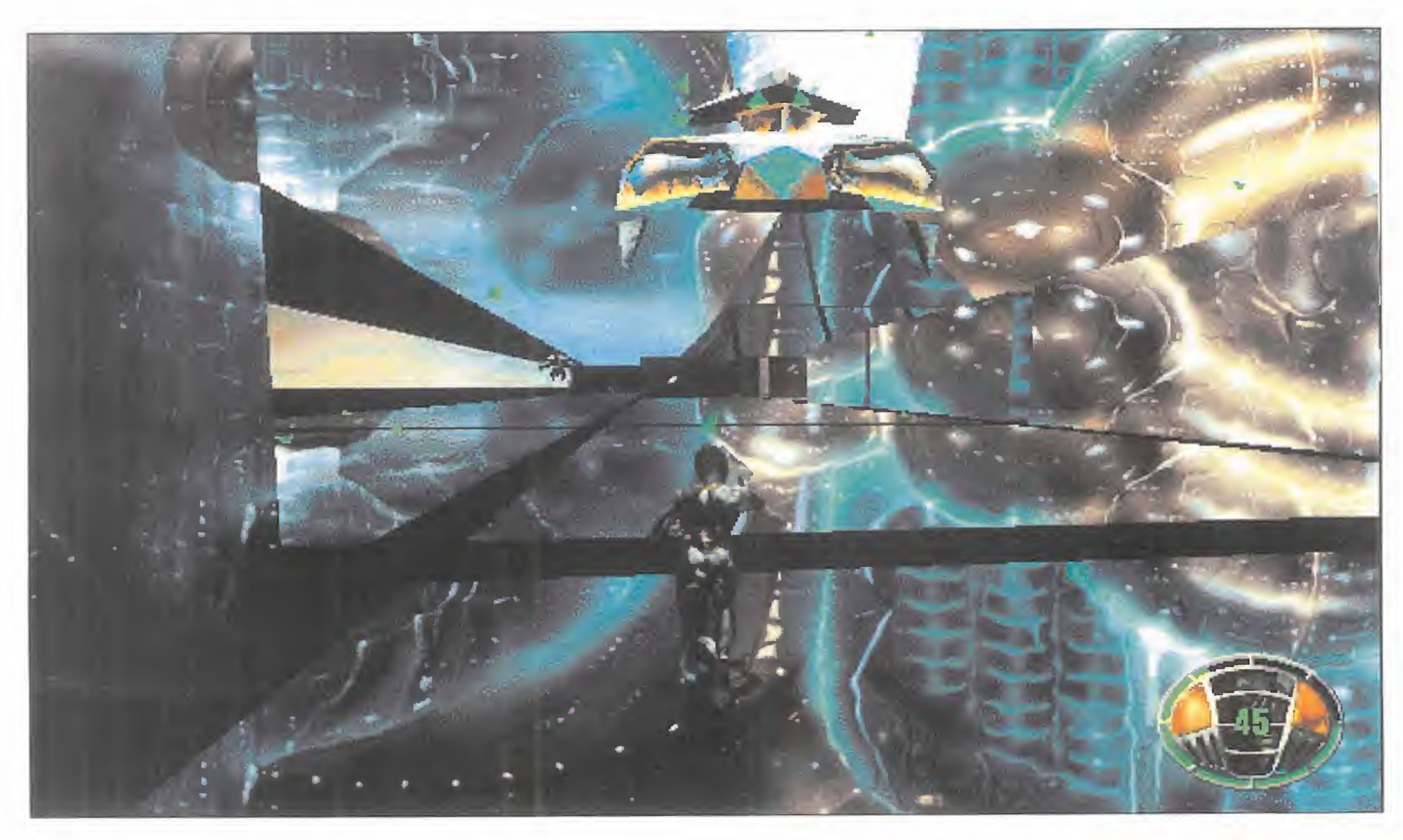


Los enemigos, salvo excepciones, no suelen actuar hasta no tenernos prácticamente encima, lo que nos puede conceder unos valiosos segundos de ventaja, que deberemos aprovechar bien.



FASE 5.6: PASADIZO MORTAL

En esta fase todo lo que tienes que hacer es alcanzar el final del pasadizo a la vez que destruyes a todos los enemigos, prestando especial atención a los dos generadores de guardianes. Tras la primera columna encontrarás una "Súper Chain Gun" que puede ►



ayudarte bastante. Al final del recorrido encontrarás la bomba-llave y más alimento. Custodiando la salida hay un Guardián flotante. Acaba con él con la bomba-llave y sal del pasadizo.

FASE 5.7: EN LA CUERDA FLOJA

Esta fase es bastante complicada, porque requiere de mucha exactitud en el salto. Nada más entrar, dirígete a los bloques de la izquierda y sube hasta encontrar un "Maniquí de señuelo". Arrójalo al centro del escenario, que está cuajado de guardianes, y mientras éstos le disparan, acaba tú con ellos con todo lo que tengas: granadas, modo de zoom, ametralladora, etc. Cuando todo parezca un poco más tranquilo, salta y corre hacia otro grupo de bloques que hay enfrente y coge una "Súper Chain Gun" para destruir a la segunda oleada de enemigos. Asegúrate de eliminar a los Androides de alerta y a los tres pilotos de las máquinas elevadoras. Cuando ya no quede nadie en el escenario, salta al suelo y arrastra con tu ametralladora una de las máquinas elevadoras hacia los bloques que hay a la derecha de la entrada. Súbete a ella para alcanzar la cima del primer bloque –que tiene un caramelo– y luego sigue saltando hasta alcanzar el estrecho pasillo aéreo, que también tiene caramelos encima. Recórrelo hasta el otro extremo y salta encima del pequeño bloque-rampa que verás a tu izquierda. Desde lo más alto de este bloque y corriendo, salta hacia el pasillo en forma de anillo que recorre todo el escenario. Corre en dirección contraria a las agujas del reloj por este anillo y detente junto a una plataforma que tiene una manzana. Espera a que pase por ahí una máquina elevadora y dispárala para que se pare junto a la plataforma. Sitúala bien con tu ametralladora y salta sobre ella para alcanzar la plataforma. Coge la manzana y salta hasta la otra plataforma, que se encuentra en el centro de este escenario. Desde ella, puedes alcanzar la salida de esta fase.

FASE 5.8: EN EL AIRE

Permanece quieto en la entrada de esta fase y entra en modo de zoom para acabar con el cañón tripulado que tienes al fondo. Ya sabes: un disparo de alerta y luego otro por el agujero de la cabina. Este es el primero de tres cañones que debes eliminar. Corre ahora por la plataforma abajo y acaba con todos los guardianes que te salen a la paso. Luego mira hacia tu derecha y dispara contra la columna donde se encuentra el segundo cañón tripulado. Verás su barra de energía. Cuando hayas acabado con él, sólo te quedará otro cañón. Para destruirlo, parapétate detrás de la rampa por la que has bajado y entra en modo de zoom para apuntar a lo más alto, hasta que veas el cañón. Dispárale moviéndote lateralmente para evitar su fuego. Cuando hayas terminado con los tres cañones, sube hasta lo alto de la rampa por la que has bajado y luego planea corriendo hacia la derecha, para alcanzar el flujo de aire del cañón. Déjate elevar hasta coger una manzana. Desde ahí, planea hasta donde estaba el cañón central, para coger otra manzana. Planea luego hasta el último flujo de aire y recoge la última manzana. Desde el punto más alto, planea ahora hasta el fondo del escenario, hacia la izquierda, para encontrar la salida.

FASE 5.9: EL RAPTO DE "BONES"

En esta última fase de este quinto mundo, verás como tu perro "Bones" se haya secuestrado colgado de unas cuerdas. Entra en modo de zoom, apunta a Gunta, el controlador de esta nave, y dispárale unas cuantas veces hasta que cierre la puerta de su escondrijo. Salta entonces al domo central donde está "Bones" y de ahí al foso que lo rodea, para destruir una gigantesca bola de piedra con tu ametralladora. De paso, recoge varios objetos y armas que encontrarás allí. Sube después al domo de piedra y espera a que aparezca al fondo una nave nodriza. Tendrás que destruir de nuevo todos sus cañones. Pero esta nave no se estará quieta, así que corre de un lado para otro cuando se mueva para evitar su fuego. Baja periódicamente al foso para reponer energías y armas, a la vez que eliminas a los guardianes que aparecerán esporádicamente sobre la piedra. Cuando hayas eliminado todos los cañones de la nave, ésta se destruirá, liberando una oleada de guardianes. Acaba con todos ellos y verás cómo Gunta atrapa a "Bones" y escapa con él hasta el sexto y último mundo del juego.



Los jefes finales siempre siguen unos esquemas inamovibles en sus tácticas de ataque. Si somos capaces de descubrirlos, tendremos media victoria en el bolsillo.

MUNDO 6

Aquí no tendrás la oportunidad de reponer energías en el túnel aéreo, porque esta vez persigues al mismísimo Gunta hasta su escondrijo final. Una vez pasado el túnel te encontrarás en un escenario acristalado desierto.

FASE 6.1: LA RAMPA ESPACIAL

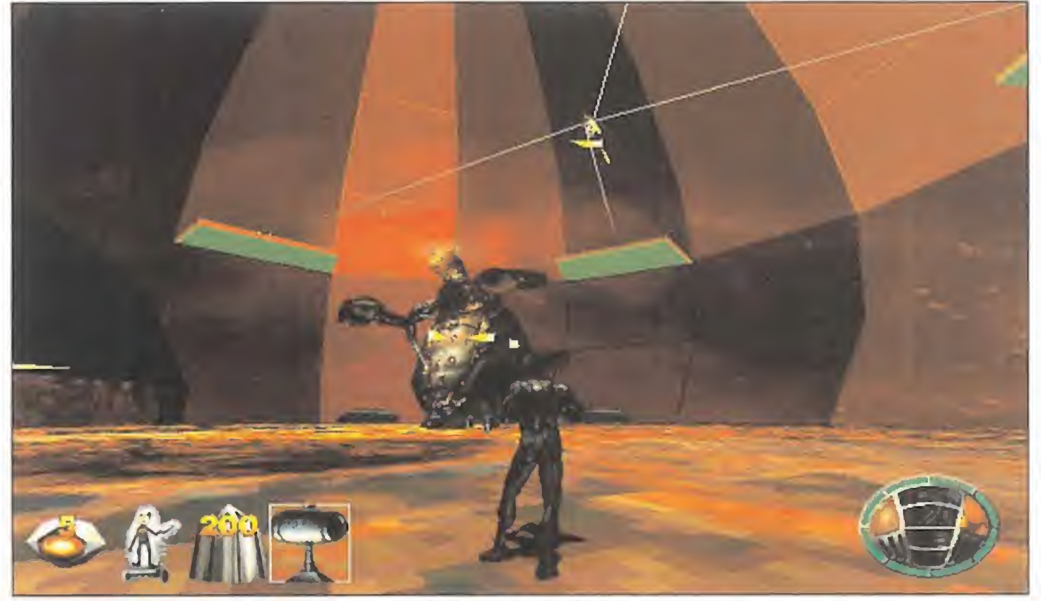
Espera a que aparezca un "Maniquí de señuelo" en el escenario y cógelo. Acto seguido verás como unos guardianes irrumpen en el escenario rompiendo uno de sus cristales. Corre hasta la abertura que han dejado y sube por la rampa evitando los guardianes que van cayendo. En lo más alto encontrarás un arma y un generador de guardianes. Destrúyelo y métete por el agujero que ha dejado.

FASE 6.2: LOS PERROS DE GUNTA

Caerás en el centro de un escenario en el que puedes ver a lo lejos a Gunta entrenando a sus perros alienígenas. Entra en modo de zoom y dispárales un par de "Granadas de la Sniper". Con suerte, acabarás con toda la jauría de un plumazo, dejando indefenso a Gunta. Persíguele disparando sin parar hasta que se dirija al centro del escenario y abra un boquete en el suelo. Métete por él para pasar a la siguiente fase.

FASE 6.3: PLATAFORMAS AÉREAS

En esta nueva fase lo que prima es la precisión en el salto, y debes tener en cuenta que las plataformas que te vas a encontrar no tienen una base plana, por lo que deberás alejarte bastante de ellas antes de saltar. Nada más entrar, corre al fondo del escenario y súbete rápidamente a la plataforma que está más cerca del suelo. Luego salta sin pararte un momento hacia delante, a tu izquierda y luego a la derecha para hacerte con una "Súper ►



Cualquier táctica de distracción nos será útil en caso de apuro, si tardamos un tiempo excesivo en aprender las pautas de comportamiento de los enemigos más complicados.



Chain Gun". Desde ahí salta y planea hasta el fondo, donde puedes ver un arma y sobre una repisa inclinada. Recorre esta repisa hasta el final y gira a la derecha para encarar una nueva plataforma. Salta sobre ella y luego hacia la izquierda, hacia la oscuridad. Parece que no hay nada allí, pero caerás encima de una nueva plataforma. Desde esta plataforma, deberás ir saltando hacia otras plataformas que te vas a encontrar, hasta llegar a una desde la que puedes ver una torre con un cañón tripulado encima. Deshazte de él con tu "Súper Chain Gun" y métete por el agujero de la torre.

FASE 6.4: MULTITUD DE ARMAMENTO

Desde la rampa en donde apareces, corre hacia el escenario y recoge todos los objetos que encuentres –armas, maniquíes, tornados, etc.–. Luego vuelve a la rampa y suelta un maniquí o un Tornado para distraer a tus enemigos. Mientras, entra en modo de zoom y enfoca a lo alto de la torre central, que es donde se encuentra Gunta. Dispárale todo lo que puedas. Si se te acaban las armas, date otra vuelta por el escenario para recoger más y reponer energías. Cuando Gunta se harte de ti, derrumbará una columna y se meterá por un agujero para ir a su último refugio. Acaba con todos los guardianes que queden, recoge todos los objetos restantes y luego súbete la columna tumbada ayudándote del bloque en forma de rampa que hay frente a la plataforma de entrada. Métete por el agujero y planea hasta la última y definitiva fase del juego.

FASE 6.5: EL RESCATE DE "BONES"

Entra en esta fase planeando y localiza desde el aire una habitación secundaria donde hay una especie de batidora gigante. Vete hacia allí y cae encima de un botón que hay en el suelo –puedes saltar sobre él luego–. Esto hará que salga de la máquina un "Aperitivo de Gunta" en forma de foca. Cógelo y arrójalo junto al enemigo. Mientras éste se entretiene en comerlo, corre hacia una "Explosión nuclear más pequeña del mundo" y con ella, súbete a un flujo de aire. Una vez arriba, haz explotar la bomba junto a una de las cuerdas que atan a "Bones". Tendrás que repetir esta operación –coger aperitivo, coger bomba, subir flujo de aire– otras dos veces más para librar a "Bones" de todas sus ataduras. Una vez que el perro esté libre, correrá a la máquina y se meterá en ella para convertirse en un aperitivo-sorpresa. Planea hasta la máquina, cógelo y arrójaselo a Gunta. Éste se lo comerá sin pensárselo dos veces y "Bones" hará que explote desde dentro.

Y así termina la odisea de «MDK». Y para tu relajo después de la batalla, te espera una sorpresa musical. Enhorabuena.

F.J.R.

Te proponemos que asumas el papel del Señor de las Sombras.

Tendrás que ser el malo de la película y ponerte a la altura del diabólico protagonista para tener opción a ganar uno de los veinticinco juegos de "Dungeon Keeper" que sorteamos.

CONCURSO DUNGEON KEEPER

Para ello, tendrás que averiguar si las siguientes afirmaciones sobre "Dungeon Keeper" son verdaderas o falsas:

a) El protagonista del juego es un héroe que luchará contra el Señor de las Sombras.
b) Nuestro objetivo será extender el mal por una región próspera.
c) Los diamantes serán nuestra principal fuente de riqueza.
d) El corazón de la Gruta es la que debemos mantener innaccesible.
e) El juego no está traducido al castellano.



MICRO manía

Bases del concurso "DUNGEON KEEPER"

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista MICROMANIA que envíen el cupón de participación, con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromanía; Apartado de Correos 328, 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "DUNGEON KEEPER ".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán **VEINTICINCO**, que recibirá cada uno un juego de "Dungeon Keeper" para pc. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del **25 de junio de 1997 al 28 de julio de 1997.**

4.- La elección de los ganadores se realizará el **31 de julio de 1997** y los nombres de los ganadores se publicarán en las páginas de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Electronic Arts y Hobby Press, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN:

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad .... Teléfono..............
Provincia .... C. Postal..............

Las respuestas correctas son (indica V o F):
a)..........b)..........c)..........d)..........e)..........

sumario



100 CARMAGEDDON (PC CD)

Sadismo sobre ruedas, sangre a raudales, velocidades ultrasónicas y golpes mortales son solamente una muestra de las muchas cosas que puede ofrecerte este impactante arcade.

Se aproxima el verano y, como todos los años, se producirá una pequeña época de sequía. Tranquilos, hasta que esto suceda aún podemos disfrutar de multitud de nuevos títulos de gran calidad. Como muestra, un botón. En el mes de Julio el protagonismo lo comparten juegos de tanta calidad como «Carmageddon», «Ecstatica II» o «Guts'n'Garters», entre otros, pero si algo destaca por encima es la presencia de juegos de estrategia. Para que tengáis dónde elegir ahí van cuatro posibilidades: «Muzzle Velocity», «Counter Strike», «Fallen Haven» y «KKND». Con ellos os aseguramos horas y horas de entretenimiento.



104 TOTAL NBA (PLAYSTATION)

Uno de los simuladores de baloncesto más espectaculares de cuantos han tenido oportunidad de ver los usuarios de la consola de Sony.

108 ECSTATICA II (PC CD)

La continuación de una de las aventuras tridimensionales más exitosas, después del clásico «Alone in the Dark». Libera al castillo de la horda demoniaca que se ha apoderado de él.





118 GUTS'N'GARTERS (PC CD)

Dos protagonistas con una única misión: desbaratar los planes de un loco dictador. Acción y aventura unidos para dar vida a este fantástico juego.



126 X-WING vs TIE FIGHTER (PC CD)

Uno de los juegos más esperados de LucasArts viene dispuesto a arrasar con todo. Elige tu bando favorito y pilota las naves más poderosas de toda la galaxia.



Q! ZONE

POR DEBAJO DE LO ESPERADO

BLIZARD WORKS
Disponible: **PC CD**
DISCO DE ESCENARIOS

Otro nuevo título de la serie aparece, añadiéndose a la ya larga lista de escenarios. En esta ocasión cuenta con los niveles y ampliaciones para «Quake». Tres nuevos capítulos plagados de enemigos y otro arma, que sustituye al lanzador de clavos original, son las mejoras que incluye «Q! Zone». Pero se ha encontrado con que antes que él, han aparecido dos títulos –«Scourge of Armagon» y «Dissolution of Eternity»– que lo superan con creces como ampliación para «Quake». Tal vez si hubiese estado disponible con algunos meses de antelación...



DARKLIGHT CONFLICT

BATALLAS INTERDIMENSIONALES

ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PLAYSTATION, PC CD (WIN 95)**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ARCADE

El juego «Darklight Conflict» resulta prácticamente idéntico entre la versión de PC y la de PlayStation, salvo por un detalle gráfico como es la nitidez y claridad de los sprites, un tanto menor en PlayStation. Sin embargo, los increíbles efectos de luces, los movimientos, el sonido y la jugabilidad, se han respetado y continúan igual de maravillosos. Puede que sea un título más en la interminable lista de arcades espaciales, pero no hay que tenerlo en cuenta si lo que buscáis es un juego divertido.



Battle Stations

Batalla marítima





ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Muchos serán los aficionados que nos estén leyendo en este momento y que tengan esa espinita clavada en el corazón, a causa del hecho de que siempre les hubiese gustado ejecutar ese complicado simulador en el que se puede manejar un destructor o un submarino, y nunca han llegado a hacerlo debido al elevado número de teclas, o a las mil y una opciones disponibles que acaban por marearles. Pues bien, para todos esos, llega la solución con forma de juego de PlayStation y su nombre es «Battle Stations». En él se nos da la oportunidad de manejar, de una manera sencilla y fiable, los más poderosos navíos de guerra en una serie de misiones a lo largo y ancho de océanos y mares, tratando de llevar a cabo peligrosas misiones en puntos estratégicos del globo.
Sin necesidad de cientos de teclas, vamos a poder disputar las más increíbles batallas pasadas por agua, en un escenario tridimensional lleno de olas, islas, torpedos, explosiones y cañonazos, sólamente teniendo que preocuparnos por mover la nave y apuntar nuestros cañones a la cubierta del adversario.
Tanto en el modo campaña, donde hay una serie objetivos que se nos explicarán previamente y donde tendremos a nuestra disposición un mapa táctico, como en el modo arcade para uno o dos jugadores que son batallas sin más, la diversión será elevadísima.
Puede que los gráficos estén un poco pixelados y que los movimientos no sean todo lo fluidos que debieran, pero son lo suficientemente buenos como para no desagradar, al igual que la música y los sonidos que, sin abundar, son de gran calidad.
La gente dirá, y no sin razón, que un arcade nunca podrá igualar las opciones de un simulador, pero «Battle Stations» es una correcta alternativa a esos juegos tan complicados, si lo que más te gusta es disparar sin ton ni son a la flota enemiga.

74

C.F.M.

Myst. Edición Especial

Para coleccionistas

ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA

Todo juego que se precie de haber tenido éxito, también tiene, por derecho propio, que gozar de una edición limitada, pensada en aquellos coleccionistas a los que les gusta poseer, además del juego, algo especia.
«Myst», que no sólo significó el comienzo de una época basada en el CD-ROM, sino que además es uno de los títulos más vendidos desde que el mercado de juegos para ordenador es asunto serio, no podía ser menos.
Electronic Arts acaba de poner a la venta dicha reedición de lujo, que incluye una copia del juego

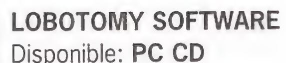
Exhumed

Un arqueólogo poco común





LOBOTOMY SOFTWARE
Disponible: **PC CD**
ARCADE



Lo que en un principio podía haber sido una expedición arqueológica realizada para buscar tesoros ocultos de la antigua civilización egipcia, se convirtió en una aventura a vida o muerte por culpa de una poderosa fuerza maléfica, tiempo atrás hecha presa y que ahora había sido puesta en libertad por culpa de un error no calculado.

Así comienza «Exhumed», un trepidante arcade tridimensional en el que, provistos de armas actuales, como pueden ser una ametralladora, un lanzallamas o granadas, y otras ancestrales, como el místico bastón cobra, tendremos que enfrentarnos a un sinfín de criaturas místicas, todas ellas relacionadas con el mundo de los faraones. Momias, guardianes de Anubis, guardianes de Bast, arañas y pirañas que, por si fuera poco, hay que unirlas a las múltiples trampas, que tan famosas hicieron a la ya desaparecida civilización egipcia.

La dificultad de «Exhmed» irá creciendo a medida que avancemos en los niveles del juego, sobre todo en lo que a enemigos se refiere, que cada vez serán más y más resistentes y, por lo tanto, precisarán de más munición y pericia para que caigan avatidos.

En el aspecto técnico hay que decir que los gráficos, de gran calidad, colorido y resolución van a obligarnos a tener un equipo más bien potente, ya que, sino, podemos encontrarnos con que todo nos va a saltos, siendo entonces prácticamente imposible jugar con soltura. Como suele pasar cada vez más a menudo, los requisitos técnicos se ajustan a la actualidad.

Sin embargo, aparte del original tema de los faraones, no añade nada nuevo al género, y «Exhumed» se añade a la interminable lista de títulos del género que tiempo atrás comenzaron brillantemente títulos como «Wolfenstein 3D» y «Doom».

C.F.M.

78

---

y un libro, escrito por Rand y Robyn Miller, en conjunción con David Wingrove, basado en él.

Pocas veces se han dado tantas oportunidades para adquirir un título tan apasionante y a la vez tan atrayente como es «Myst». Si lo que de verdad quieres es formar una "juegoteca" digna de admiración, no puedes ni mucho menos dejar escapar esta ocasión. Con «Myst. Edición Especial» tendrás un pequeño pedazo de la historia del software.

C.F.M.

83





TEN PIN ALLEY

SIN SALIR DE CASA

ASC
Disponible: **PLAYSTATION**
SIMULADOR DEPORTIVO

Con este juego y vuestra PlayStation podréis experimentar la sensación de jugar a los bolos desde el salón de casa. Multitud de opciones nos permitirán cambiar desde el aspecto del protagonista hasta la bolera, pasando por el peso de la bola, tipo de juego y otras muchas posibilidades. Se trata de un programa entretenido y de buena realización técnica –incluidos unos atractivos gráficos tridimensionales– con el que podremos pasar ratos entretenidos. Aún así, es muy probable que se vuelva monótono tras unas cuantas partidas.



MONOPOLY

EL JUEGO DE LOS EMPRESARIOS

WESTWOOD/HASBRO INT.
DISPONIBLE: **PC CD (WIN 95)**
JUEGO DE MESA

Gracias a Westwood Studios, ya no va a ser necesario desplegar el tablero y las ingentes cantidades de dinero, ya que ponen a nuestro alcance la conversión para ordenador de «Monopoly». Los gráficos se centran en lo que es el tablero en sí, activándose unas secuencias de vídeo cada vez que movamos nuestra ficha o realicemos alguna otra acción. La calidad es altísima a todos los niveles, al igual que el índice de diversión. Además, no sólo ha sido traducido a nuestro idioma sino adaptado a la estructura real del juego de tablero aparecido en España.



Exhumed

El secreto de la pirámide

LOBOTOMY/BMG
Disponible: **PC CD/PLAYSTATION**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ARCADE

Un nuevo sucesor del sempiterno «Doom», se pone al alcance de todos los usuarios de la consola de Sony, aprovechando hasta el límite las posibilidades gráficas y sonoras de este hardware.
«Exhumed» ya se ha puesto a la venta en versión para ordenadores compatibles y ahora se hace lo propio con la de PlayStation. En ella, encarnamos a un intrépido arqueólogo, especializado en Historia y leyendas egipcias, el cual tiene que adentrarse en las pirámides más famosas del místico país, las de Keops, Kefren y Micerinos.
En «Exhumed» nos esperan intrincados laberintos llenos de enemigos de toda índole. Desde alacranes venenosos, hasta ancestrales momias, despertadas por Dios sabe qué arcanas artes, pasando por miembros de sectas seguidoras de alguna deidad malvada, pirañas, etc.
Para defendernos de ellos contaremos con varias armas que, por supuesto, tendremos que ir encontrando a lo largo y ancho de los niveles de que consta el juego. Entre otras habrá un sable, un revólver, cartuchos de dinamita, una ametralladora...
El apartado donde más fuerte pega «Exhumed» es en los gráficos, tanto en su calidad, como en los movimientos, gracias a la capacidad de generar imágenes 3D de la PlayStation. Eso se nota sobre todo en lo detallados que están los elementos de escenario y, en especial, los jeroglíficos y dibujos que hay desperdigados por las paredes de los laberintos, ya que por mucho que nos acerquemos a ellos, no llegan a pixelarse lo más mínimo. Y si a esto le añadimos el hecho de que la música –de un estilo árabe– y los efectos sonoros han sido realizados con un cuidado extremo, podemos decir, sin temor a equivocarnos, que nos encontramos ante uno de los títulos que mejor ambiente de juego crea, haciendo que nos adentremos en la acción de una manera rápida y tremendamente efectiva.
Tanto si ya habéis disfrutado de él en la vesión para ordenadores personales, como si no, «Exhumed» es un título que no merece la pena dejar escapar, ya que las horas de diversión que tiene en sus entrañas, pueden contarse por miles.

C.F.M.

80



El ambiente egipcio es impresionante, gracias a los elaborados jeroglíficos que hay por las paredes





Super Puzzle Fighter 2 Turbo
Combate contra la mente

CAPCOM
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
HABILIDAD/INTELIGENCIA

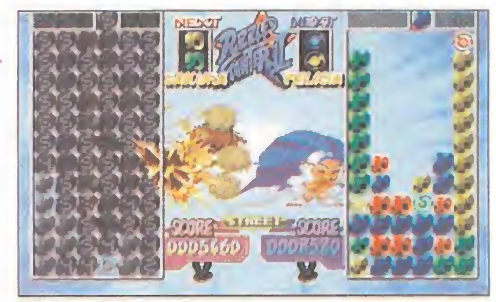
El programa «Super Puzzle Fighter 2» es el resultado de una extraña, y original, mezcla de juegos de habilidad mental con juegos de lucha. ¿Quién no ha jugado nunca al «Tetris» o al más reciente «Puzzle Bobble»?, pues la línea seguida es muy similar a la de estos.
En este caso las partidas son necesariamente jugadas por 2 jugadores –dos personas o una y el ordenador–, cada uno de los cuales dispondrá de un luchador que actuará guiado por los resultados de nuestro juego. Para que os hagáis una ligera idea del desarrollo del mismo, ahí va una rápida explicación: en nuestra zona irán cayendo piezas



compuestas por dos gemas que podremos girar y colocar a nuestro gusto; cuando juntemos gemas normales con gemas de fuego –siempre que sean de igual color– éstas desaparecerán y nuestro luchador propinará un golpe de fuerza equivalente al número de piezas neutralizadas. Esta simple idea se complica sobremanera en cuanto iniciamos los primeros duelos, ya que una buena acción de un jugador conllevará una lluvia extra de gemas al contrario.
Una táctica a emplear es la de ir acumulando gemas de igual color en formas rectangulares para formar una de mayor tamaño. Una vez hecho esto, destruir la "supergema" con una gema de







fuego resultará más dañino para el contrario que si las destruyéramos una a una. Esta estrategia no está exenta de riesgos; acumular puede también volverse en nuestra contra.

A nadie se le había ocurrido hasta ahora realizar un juego con componentes de lucha y agilidad mental combinados



Aquellos expertos jugadores de los míticos «Tetris» o «Columns» que piensen que su dominio sobre este tipo de juegos está fuera de toda duda, verán en «Super Puzzle Fighter 2» cómo los sudores fríos recorren su cuerpo cuando el ordenador demuestre de lo que es capaz; su nivel en fases avanzadas llegará a desesperar a muchos impacientes.
En el apartado técnico no brilla con luz propia en ningún aspecto, pero cumple su cometido perfectamente y, como es habitual en este género, el juego resulta muy divertido y adictivo.

J.J.V.

82

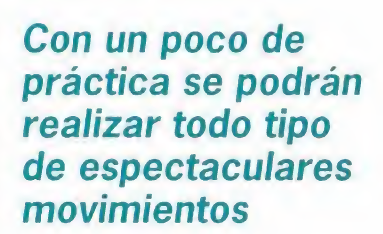
Adidas Power Soccer International 97
Fuerte entrada

PSYGNOSIS
Disponible: **PLAYSTATION**
DEPORTIVO

Por segunda vez, la casa Adidas realiza una incursión en el mundo de los videojuegos y, gracias a esto, programas como el que ahora nos ocupa han recibido un importante empujón. Para la realización del presente, los chicos de Psygnosis han preferido centrar el desarrollo del juego en el simulador, dejando un poco de lado cuestiones concernientes a alineaciones, lesiones, finanzas y demás aspectos de estrategia –manager–.

Como primera toma de contacto, es conveniente echar un vistazo al vídeo introductorio que, además de espectacular, nos irá presentando ciertas características del juego; "Motion Capture", movimientos especiales, comentaristas en varios idiomas y suave scroll son algunas de ellas. Una vez acabada esta preliminar presentación, las ganas de jugar la primera "pachanga" aumentan por momentos y, realizadas las selecciones de rigor, observamos cómo el progresivo aprendizaje del control de los jugadores nos va envolviendo en su jugabilidad. Desde taconazos hasta agarrones, pasando por duras entradas, efectos, manos intencionadas, voleas, cabezazos y algunos movimientos secretos pueden ser aprendidos con un poco de paciencia. Aunque muchos puedan haberse asustado con semejante cantidad de movimientos especiales, realizar jugadas trabajadas y peligrosas no conlleva una gran dificultad, resultando incluso más sencillo que con la mayoría de programas actuales. Otro tema distinto es superar al portero, pues es de lo más seguro que hemos tenido oportunidad de ver.





Con un poco de práctica se podrán realizar todo tipo de espectaculares movimientos

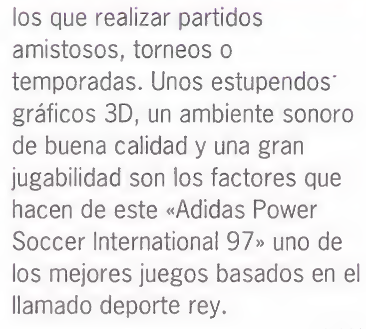
El programa está totalmente traducido al castellano –comentarios incluidos– e incluye 56 selecciones y los equipos de las 5 ligas más importantes –de nuevo la nuestra entre ellas– con los que realizar partidos amistosos, torneos o temporadas. Unos estupendos gráficos 3D, un ambiente sonoro de buena calidad y una gran jugabilidad son los factores que hacen de este «Adidas Power Soccer International 97» uno de los mejores juegos basados en el llamado deporte rey.

J.J.V.









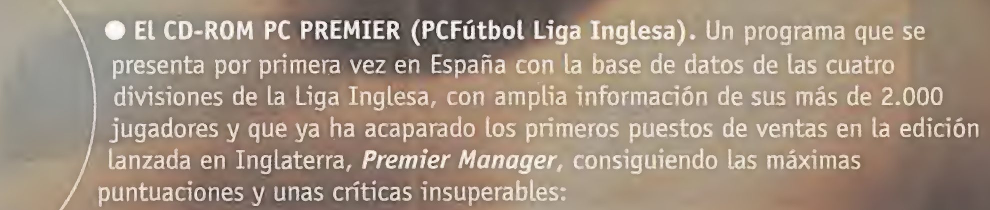
86

Muy pronto sabrás más que nadie...



... de fútbol, ¿y sabes por qué? Porque muy pronto tendrás la Extensión 2 de PC Fútbol 5.0. Un arsenal de datos que ningún otro medio se ha atrevido a intentar recopilar. Toda la temporada 96/97 en cifras, la base de datos actualizada con todos los jugadores que han debutado, el análisis de cada uno de los 842 partidos de 1ª y 2ª División, el informe final de Michael Robinson... Pero eso no es todo. No pierdas detalle de los contenidos completos de la Extensión 2:

- **Actualización completa de la Liga para PC Fútbol 5.0.** La "Biblia" de nuestro fútbol, con todos los datos que es posible ofrecer sobre nuestro campeonato de Liga. Una información que nadie más ofrece. Sólo PCFútbol.
- **Tácticas de equipo** como novedad para el simulador de PC Fútbol 5.0.
- **Colección histórica de PC Fútbol.** Para tener en tu poder todos los PCFútbol, desde la versión 1.0. Una joya para coleccionistas y la mejor manera de comprobar cómo ha evolucionado el proyecto en los últimos 5 años.
- **La revista.** Ya en su versión de final de temporada, se convierte en un auténtico anuario del fútbol español de casi 100 páginas con un completo estudio estadístico de cada equipo, con las mejores fotos de la temporada y con el análisis de las mejores firmas, incluidos los protagonistas.



- **El CD-ROM PC PREMIER (PCFútbol Liga Inglesa).** Un programa que se presenta por primera vez en España con la base de datos de las cuatro divisiones de la Liga Inglesa, con amplia información de sus más de 2.000 jugadores y que ya ha acaparado los primeros puestos de ventas en la edición lanzada en Inglaterra, ***Premier Manager***, consiguiendo las máximas puntuaciones y unas críticas insuperables:

cd-2

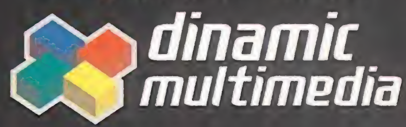
Computer and Videogames
"Decir increíble es quedarse corto. ¡Cómpralo!". Valoración: 5 sobre 5

PC Format
"Puede muy bien ser el mejor manager de fútbol jamás realizado"





PCFÚTBOL 5.0





pc cd rom Windows™95

www.canaldinamic.es/dinamic
91 658 6008 fax 91 653 2015

Muzzle Velocity
Dos en uno





DIGI4FUN
Disponible: **PC CD**
ESTRATEGIA/ARCADE

En estos momentos quizás haya dos géneros que destaquen sobre los demás: estrategia –gracias a juegos como «Warcraft II» o «Red Alert»– y acción 3D –con los conocidos «Duke Nukem 3D» y «Quake» como principales bastiones–. Esto mismo fue lo que debieron pensar los programadores de Digi4Fun cuando acometieron el proyecto «Muzzle Velocity», ya que se trata del primer juego de estrategia militar con elementos arcade en primera persona. La idea en sí es bastante buena, no hay que negarlo, y cuenta con un detalle de gran importancia: está traducido y doblado al castellano. El escenario donde se sitúa la acción es la Segunda Guerra Mundial y podremos ejercer el mando sobre Británicos, Alemanes y Americanos, ya sea en una campaña o en misiones aisladas. En el transcurso del juego, y dependiendo del rango elegido, tendremos distinto control sobre las tropas –a mayor rango más control–.

Hasta aquí todo perfecto, pero pasemos a evaluar el resultado de estas buenas intenciones. Por un lado, tanto gráficos como sonido, aunque no sean lo primordial en este tipo de juegos, quedan algo desfasados para los tiempos que corren. Cuando nos hallemos en perspectiva aérea, las tropas y el terreno están representados por simples y minúsculas figuras, y cuando decidamos ponernos en la piel de soldados, camiones o tanques, el motor 3D queda muy distante de la calidad de sus competidores. En cuanto al sonido, es muy escaso; a lo largo de las misiones se repetirán continuamente los clásicos "Sí, señor" o "Tú mandas" acompañados del ruido de las armas en el combate.

En cualquier momento de la batalla podremos manejar soldados, camiones o tanques desde una perspectiva en primera persona

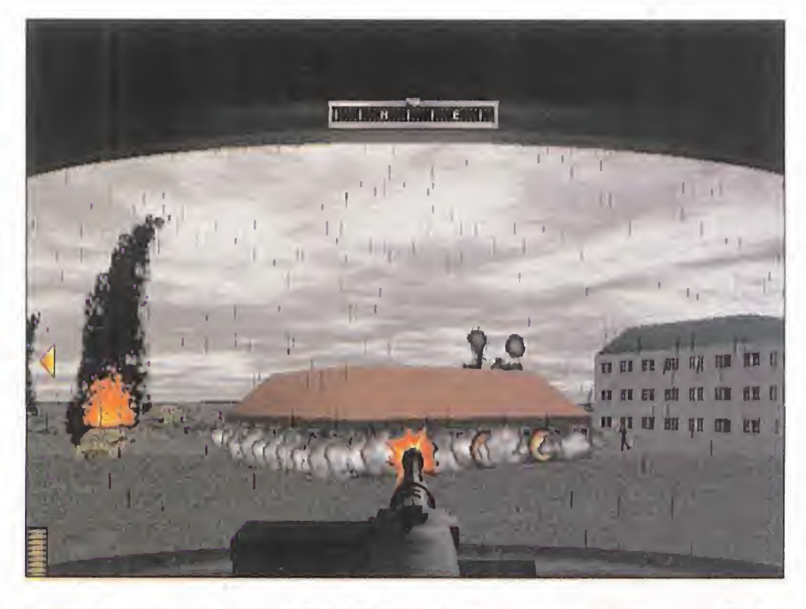






Con todo lo dicho entendemos que, sin ser un mal wargame, su realización podía haber convertido este juego en algo mucho más llamativo. Hoy en día los ordenadores tienen un inmenso potencial que hay que aprovechar en mayor medida. Es de suponer que la buena idea de mezclar estos dos géneros no caerá en saco roto y veamos próximamente otro intento de similares características.

J.J.V.





70



Carmageddon

SADISMO SOBRE RUEDAS





El ofrecer violencia gratuita es ya una constante en los juegos de acción



A partir de ahora los juegos de carreras no van a ser lo que eran. La deportividad, el buen hacer al volante, todo eso es historia. ¡Chico, la gente está practicando un nuevo deporte, de nombre «Carmageddon», donde sólamente los más sádicos pueden sobrevivir!

SCI
Disponible: **PC CD**
ARCADE

No podemos más que reírnos, al recordar cómo hace ya algún tiempo, varias asociaciones de padres, y publicaciones moralistas pusieron "verdes" a un juegazo como «Doom» y a sus creadores, pues, según ellos, era excesivamente violento, debido a que la forma en que morían los enemigos era demasiado explícita.

Nos gustaría saber cuántas páginas de insultos y minutos en la televisión serán capaces de ocupar, ahora que uno de los juegos más salvajes de la historia del juego para ordenador, sino el que más, ha llegado a nuestro país.

«Carmageddon» no es más que eso, violencia gratuita, ligerísimamente camuflada detrás de un juego de carreras de coches, en las que ni siquiera hace falta llegar el primero para vencer, sino hacer otra cosa mucho más... ¿explícita?

En todo momento veremos la cara de nuestro piloto en una esquina del monitor

LAS REGLAS

Las reglas son muy sencillas y fáciles de llevar a cabo. Vuestra misión será la de ir acumulando el suficiente tiempo que os permita dar las vueltas pertinentes a cada circuito. No importa la posición al pasar por meta, lo único que se pone como condición es que lleguéis. La forma de conseguir el susodicho tiempo será atropellando de la forma más espectacular posible a todos los transeúntes que nos encontremos por el camino. Por ejemplo, nos proporcionará muchos más segundos y dinero golpear un semáforo para que salga volando por los aires y aplaste a uno de los ciudadanos, que pasarle por encima directamente. Las combinaciones, o sea, matar a varios a la vez, también será motivo de bonificaciones. Existe un circuito prefijado, con una serie de metas volantes por las que



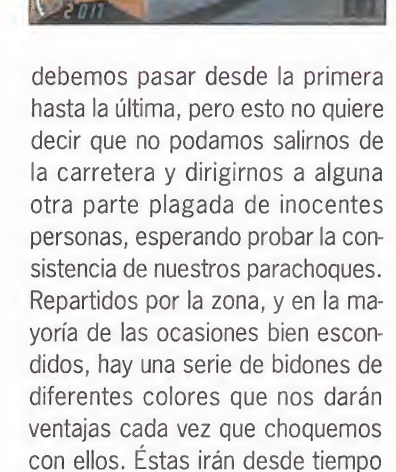
Si vuestro coche sufre demasiados daños, correréis el peligro de que explote, quedándose en el estado que podéis ver aquí.



Cuanto más espectacular sea el atropello, muchos más créditos y tiempo os proporcionará para continuar la carrera.







debemos pasar desde la primera hasta la última, pero esto no quiere decir que no podamos salirnos de la carretera y dirigirnos a alguna otra parte plagada de inocentes personas, esperando probar la consistencia de nuestros parachoques. Repartidos por la zona, y en la mayoría de las ocasiones bien escondidos, hay una serie de bidones de diferentes colores que nos darán ventajas cada vez que choquemos con ellos. Éstas irán desde tiempo extra, hasta una reparación completa del coche, pasando por un arma electrocutadora que se activará con la presencia de personas, un turbo, frenadas en seco, etc.

ASCENSO EN EL RANKING

Comenzamos «Carmageddon» como unos novatos recién entrados a la competición, ocupando el puesto noventa y nueve en la lista de los mejores. De nuestra calidad y, por qué no decirlo, sadismo, dependerá que esos puestos vayan subiendo, entre otras cosas, porque de ello depende el que podamos acceder a circuitos cada vez más complicados. En un principio sólamente tenemos tres a nuestra disposición. Nuestra misión será superar un determinado puesto, para poder acceder a los demás de la lista.

Los parámetros a la hora de evaluar nuestra calidad serán: el tiempo restante cuando entramos por la meta, el dinero que hemos conseguido restándole las reparaciones hechas, las muertes provocadas y los contrincantes eliminados.



¿CÓMO CONDUCIRÍA UN LOCO?

¿Cómo conduciría un loco...?, pues de la misma manera que vosotros, cuerdos jugones, tendréis que hacerlo si queréis llevar a buen fin. Primeramente, alcanzar las máximas velocidades en las rectas, ya que un buen impacto directo contra un coche enemigo da puntos; y segundo, porque un atropello a 180 Km/h es mucho más impresionante que otro a 60 Km/h, y eso se tiene en cuenta después usar el maravilloso freno de mano que tendremos a ►

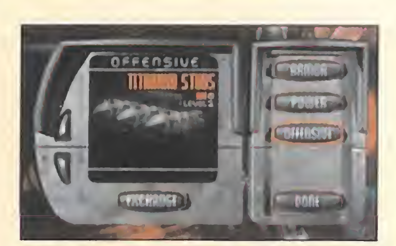




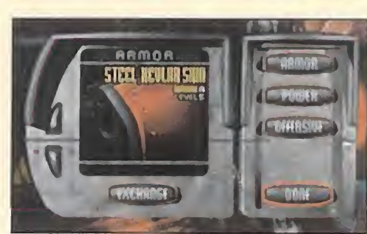


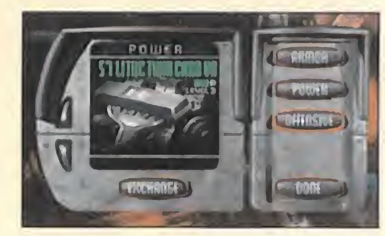
La "Intro" *La secuencia de introducción va a prevenirnos, con pelos, señales y el despachurramiento de un juez de carrera, de lo que «Carmageddon» va a ser, es decir, conducción temeraria, sangre, vísceras y brutalidad al cien por cien.*

Las mejoras pertinentes








Es necesario, aunque un poco caro, aplicarle mejoras al coche que actualmente tengamos, pues los circuitos, cada vez más complicados, lo hacen necesario si queremos realizar según qué maniobras. Dichas mejoras están divididas en tres categorías. Potencia, donde entran los motores, cada vez de mayor cilindrada, la armadura, desde unas simples barras de protección, hasta una carrocería de kevlar, y las armas, destructivas a más no poder. Hay que decir que las cosas que hemos dicho están relacionadas con el coche estándar que nos dan al principio del juego, pero que variarán cada vez que consigamos uno nuevo.

nuestra completa disposición, con el que podremos realizar los más espectaculares derrapes, que nos servirán para tomar las curvas sin perder casi tiempo en ello. Acortar, siempre que podamos, por aceras, callejones e incluso interiores de edificios, para, por un lado, conseguir tiempo, por otro, atajar un buen trecho y, por último, pero no menos importante, explorar todos los rincones del escenario, ya que puede que os encontréis alguna sorpresa en forma de bidones. Mirad sobre todo en las profundidades acuosas, que siempre guardan algo.

EXAGERADAMENTE REALISTA

Si hay algún apartado gráfico en el que los programadores han puesto gran énfasis es en los atropellos. Según la potencia del golpe, podremos ver cómo la inocente personita salta por los aires hecha pedazos para a continuación caer de nuevo como un amasijo de hemoglobina y vísceras que, por supuesto, nuestro coche puede volver a pisar dejando unas "graciosas" marcas de neumático sanguinolentas en el asfalto. El número de personas diferentes es elevadísimo y varía según los circuitos. Desde un típico ejecutivo "tripón", hasta una delicada ancianita con muletas, pasando por la típica "maruja", la jovencita insinuante y, cómo no, el juez de pista que anuncia la salida, el cual da un bonus bastante importante. La libertad de movimiento es otro punto a favor de «Carmageddon», ya que podemos desplazarnos por todo el escenario a nuestras anchas, buscando una posible víctima, sin necesidad de tener que ceñirnos a un circuito prefijado.



Las colisiones entre los distintos vehículos van a ser obligadas en las clases de carreras que nos ofrece «Carmageddon».

También se ha conseguido que el sonido sea todo lo explicativo que se pretendía: frenazos, golpes, chapoteos en vísceras, gritos desesperados, insultos y demás efectos que deben estar en una situación como la que nos propone «Carmageddon».

La jugabilidad, ¡os la podéis imaginar! Altísima, pues las posibilidades son enormes, tanto en capacidad de movimiento, como en número de circuitos y opciones.

Aunque a muchos le pese, «Carmageddon» va a convertirnos en auténticos maestros del asesinato sobre ruedas, aunque eso sí, sin salirse del juego, ¿eh, muchachos?

C.F.M.





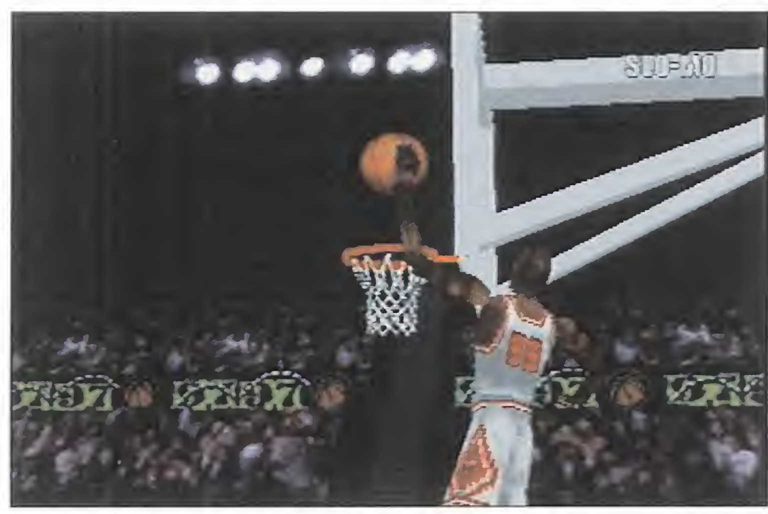
si disfrutaste con command & conquer y warcraft...
ELECTRONIC ARTS®
KKND
por sólo 6.495
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
KRUSH, KILL 'N' DESTR
Juego de estrategia.
Escenario: un mundo postapocalíptico.
Protagonistas: dos razas enfrentadas, mutantes contra los humanos.
Motivo: un planeta lleno de petróleo por refinar.
Medio: una flotilla de vehículos de alta tecnología, con un arsenal de armamento.
La estrella: sólo el jugador podrá llevar a uno de los bandos a la victoria final.
no esperes más, compra krush, kill 'n' destroy y llévate una fantástica camiseta de regalo
precios i.v.a. incluido
CENTRO MAIL
Esta oferta la puedes adquirir en tu Centro MAIL más cercano, o la puedes recibir en tu domicilio contrarreembolso realizando tu pedido por e-mail: pedidos@centromail.es.
Fax: (91) 380.34.49, o llamando al teléfono:
902·17·18·19
Gastos de envío:
■ Correo
España 400 pta
Resto (UE) 1.000 pta
■ Transporte Urgente
SEUR
España Peninsular 750 pta
Resto España, Portugal y Andorra 1.000 pta



Total NBA´97

EL CIELO A TU ALCANCE

Se cuentan por centenares los simuladores deportivos basados en el baloncesto que hay disponibles en el mercado informático; la calidad que se exige en estos días es muy alta y, aún así, «Total NBA' 97» ha conseguido superar, con mucho, todo lo que hasta ahora se pretendía de un juego de estas características.



La enorme espectacularidad de los mates se consigue gracias a la cámara que se ha diseñado especialmente para esto. A cámara lenta y con todo lujo de detalle, cada mate será un espectáculo para la vista.

SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
DEPORTIVO

Nos encontramos ante lo que puede ser considerado como el, hasta ahora, mejor título deportivo de baloncesto hecho para PlayStation. En el apartado técnico no tiene rival, pues en lo que a sonido se refiere, la ambientación no puede ser mejor, ya que tanto el público, como los botes del balón en el parqué, como el sonido de las zapatillas resbalando, tan típicos en un partido real, aparecen aquí y de una manera totalmente fiel. Los gráficos, creados a base de polígonos en su totalidad, ofrecen un nivel de detalle y una suavidad de movimientos pocas veces vista.

Lo que queremos decir con esto es que «Total NBA' 97» no tiene nada que envidiar a los demás títulos del mismo estilo; de hecho, las compañías que suelen hacer esta clase de juegos, deberían tomar como punto de partida este título y a partir de ahí, hacerlo mejor, cosa que es verdaderamente complicada, pero no imposible.

LAS CUALIDADES DEL MEJOR

Una de las cosas por las que «Total NBA' 97» destaca, es por unir perfectamente dos modalidades de juego; una estratégica, donde tendremos que realizar las acciones que haría todo buén entrenador, –elegir la plantilla que va a disputar los partidos, colocar a los miembros del equipo en la posición en la que se desenvuelvan mejor, vender y comprar jugadores...–; la otra es la deportiva en sí, donde disputaremos los partidos.

Una vez dentro de la cancha, podemos elegir entre cinco vistas diferentes –dos laterales, dos frontales, y una estática–, además de una sexta que únicamente se activa cada vez que realizamos un mate y lo hace a cámara lenta y con mucho más detalle, de manera que podamos regocijarnos con la canasta recién realizada, pudiendo saber además qué jugador la ha efectuado, gracias a que aparecerá en la parte superior de la pantalla una fotografía del mismo, con todas sus estadísticas.

Hay cinco cámaras diferentes que podremos elegir en cualquier momento del juego





Estarán disponibles todos los equipos que conforman la NBA, la liga más importante del mundo, con sus datos, jugadores, estadísticas y toda la información relevante y necesaria.



Con cada acción espectacular, o canasta convertida en pleno partido, aparecerá una foto del jugador que la ha realizado, y sus estadísticas.



La edición de jugadores

Sin duda, la opción más interesante con diferencia de «Total NBA' 97» es la de edición de jugadores. En ella vamos a poder crear, a nuestro gusto, un jugador que posteriormente podremos añadir a la plantilla original de algún equipo. Primeramente, deberemos elegir el nombre, estatura y peso para, a continuación, decidir cuán bueno es en cada apartado técnico, como por ejemplo, tiros triples, robos de balón, tiros libres, pases, asistencias, saques, etc.
Para ello, tendremos unos puntos, representados por una barra roja, que irán gastándose a medida que los vayamos añadiendo en las distintas especialidades.





Cada vez que realicemos un mate, se activará una secuencia de repetición con una cámara que lo ofrece con mayor detalle, y ralentizado



DIVERSIÓN EN GRUPO

Lo que los creadores de «Total NBA' 97» han pretendido con su creación, es que aquellos que adquieran el título, puedan disfrutarlo en compañía de amigos, creando así una especie de liguilla. Esto lo han conseguido gracias a que el juego detecta automáticamente el número de mandos que hay conectados a la consola, de tal manera que utilizando un Multi Tap, pueden participar hasta cinco personas a la vez, y con dos, incluso ocho simultáneas. Así, podréis elegir entre participar todos en un mismo equipo, disputando partidos contra la máquina, o uno contra otro para ver quién es el mejor de todos.

Muchas son las cosas buenas de «Total NBA' 97» y muy poco el espacio disponible para hablar de ellas. Desde aquí os invitamos a que disfrutéis este título y lo descubráis por vosotros mismos; ya se sabe que una imagen vale más que mil palabras.

C.F.M.

86

Fallen Haven

LA GUERRA DE LOS MUNDOS



Los títulos que abordan el ya tan trillado género de la estrategia siguen apareciendo por cientos y, a pesar de su elevado número, ni siquiera se nota, en lo que a afición se refiere, un ápice de saturación en todos los fanáticos de los juegos de ordenador.
Siguiendo los esquemas de un producto como «Battle Isle 3», ahora llega «Fallen Haven» donde tendremos que defender la Tierra de la amenaza extraterrestre.



Cada vez que finalice una investigación en particular, aparecerá una pantalla como la imagen superior, en la que se nos informa de lo que ha sido descubierto y de aquello para lo que nos puede servir.

Los creadores de «Fallen Haven» han seguido los esquemas de un título del renombre de «Battle Isle 3»

INTERACTIVE MAGIC
DISPONIBLE: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Todo comenzó a finales del año 2.242, cuando el equipo de radar, construído originalmente para detectar asteroides y meteoritos en rumbo de colisión con la Tierra, alcanzó la señal de un enorme objeto de proporciones regulares que parecía haberse estacionado sobre la atmósfera terrestre. No pasaron ni unas horas, cuando aquella mole se dividió en otras tantas, las cuales se dirigían directamente a nuestro planeta, y así, de buenas a primeras, comenzó la más cruenta y decisiva de las batallas de cuantas la humanidad había tenido la oportunidad de presenciar.
Los Tauranos, nombre con el que aquella bélica raza se había dado a conocer, comenzaron a atacar de forma salvaje, usando una tecnología muy superior y unas dotes estratégicas hasta ahora nunca vistas. Pero hasta en los confines del Universo, es conocido el coraje humano, y eso nunca se pierde.

ESTRATEGIA POR TURNOS

Al igual que ocurría en «Battle Isle 3», en el que la acción se desarrollaba por turnos en los que teníamos que desplazar a nuestro ejército, crear nuevas unidades y construir edificios que nos permitieran llevar a cabo diversas acciones, así podremos actuar en «Fallen Haven», aunque con una serie de matices que lo convierten en un juego mucho más completo que el pripmero.
Una de las opciones que más jugabilidad añade al título, es la pantalla de investigación, donde manejaremos todos los parámetros a nuestro antojo, según el camino que queremos que lleven los estudios, bien hacia un lado mucho más bélico, creando nuevas armas o mejorando las ya existentes, o, por otra parte, creando instalaciones que nos abran las puertas a particularidades mucho más complejas.
En el momento en el que creamos que tenemos a nuestro ejército preparado, podremos salir de expedición, entrando en las provincias colindantes con nuestra ciudad, donde realizaremos una serie de misiones, bien de exterminio, bien de rescate, pero que, siempre que las finalicemos correctamente, nos reportarán beneficios, ya sea en tropas aliadas, o en materias primas.
Cuantas más tierras poseamos, más poderosos seremos a la hora de entrar en terreno conquistado por el enemigo Taurano, momento en el que se desarrollará una batalla por turnos, muy al estilo de «X-Com: Terror from the Deep», moviendo a las tropas por turnos, con una serie de unidades de tiempo, que muestran cuántas acciones pueden realizar a la vez, pudiendo conservarlas, para defenderse en el turno del enemigo.

Y SIGUE LA GUERRA DE LA INDEPENDENCIA

Los gráficos de «Fallen Haven» cumplen perfectamente su cometido sin llegar a ser algo fuera de serie, al igual que los efectos sonoros, que no pasan de explosiones y disparos, eso sí, de gran calidad; pero donde el título da la campanada es, primero, en la música, de una fuerza rítmica increíble y en formato CD-Audio, lo que ya dice por sí solo lo buena que puede llegar a ser; y segundo, en la jugabilidad, pues tiene todas las papeletas para convertirse en el sucesor de la saga "Battle Isle", galardón al que sólo pueden aspirar







Tanto las batallas como los movimientos se realizan por turnos separados, lo que da paso a una mayor interacción estratégica

La enciclopedia bélica







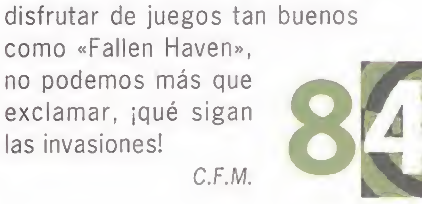
Sería no sólo recomendable, sino necesario, darse un paseo por estas páginas informáticas que vienen incluidas en el juego, las cuales nos pueden informar fielmente de todas las tropas y edificaciones que van a aparecer en la batalla.
Esto nos ayudará a conocer mejor al enemigo y saber de un único vistazo a lo que nos estamos enfrentando, no llevándonos así una desagradable sorpresa.



El mapa táctico nos llegará a ser de gran utilidad a la hora de ver el avance del enemigo, el nuestro propio y todas las provincias neutrales que podemos llegar a conquistar.

unos pocos privilegiados, entre los que «Fallen Haven» merece realmente encontrarse.
Parece que «Independence Day» ha pegado muy fuerte en el mundo del software, ya que puede haber ocurrido casualmente, pero el hecho es que desde que la película fue estrenada en todos los cines, un enorme aluvión de títulos con el argumento de la invasión de la Tierra han llegado o están por hacerlo. Sin ir más lejos, el que nos ocupa, «Fallen Haven»; después, el programa que está siendo creado, basado en dicha película; y por último, otro llamado «Conquest Earth», el cual tiene un argumento calcado con ciertos matices.
Puede que en un principio todo esto parezca queja, pero no hay nada más lejos de la realidad, ya que si este asunto nos permite disfrutar de juegos tan buenos como «Fallen Haven», no podemos más que exclamar, ¡qué sigan las invasiones!

C.F.M.







Ecstatica II

CONTRA LAS HORDAS DEL AVERNO



Por fin tenemos entre nuestras manos la secuela de «Ecstatica». Una increíble aventura con altas dosis de arcade donde técnica y diversión se alían para transportar al jugador a un universo 3D diferente a cualquier otro, siguiendo una línea similar a la que estableciera su original predecesor.



PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA



Tras una peligrosa aventura en la ciudad fantasma, y después de haber salido victorioso ante la horda demoniaca que había exterminado a toda la población de la zona, nuestro héroe regresa a su casa, esta vez acompañado de la bella muchacha que rescató en uno de los subterráneos de la villa.
Los parajes que rodeaban al castillo no parecían los mismos. Los árboles y las plantas estaban como mustias y sólamente el ruido de los cascos del caballo rompían un más que extraño silencio, a penas disimulado por el ruido del viento.
En el castillo todo parecía normal, con la salvedad de que el puente levadizo estaba echado y parecía que nadie, ni siquiera los vigías, se habían percatado de su presencia.
De repente, una figura alada, con forma de murciélago, pero más humanizada, se lanzó en picado hacia la montura, llevándose a la chavala y dejando inconsciente a nuestro querido caballero, sin posibilidad de reaccionar.
Cuando despertó se encontraba en una precaria situación. El patio central estaba lleno de cadáveres y si no hacía algo, él iba a ser el próximo. Como pudo, se libró del potro en el que estaba atado y dejó inconscientes a dos criaturas

La complejidad y la perfección de los gráficos es muy superior a los de la primera parte



Las vistas aéreas serán las más utilizadas en el transcurso del juego, ya que son las que más terreno os enseñarán de una sola pasada.

deformes que estaban vigilándole. Parecía que la mala suerte le había seguido desde aquel poblado, y de nuevo tendría que enfrentarse a las oscuras fuerzas del averno; pero, ¿quién las controlaba esta vez?

EL CASTILLO MALDITO

El castillo es un complejo de muros y escaleras, lleno de lugares inaccesibles por medios normales, intrincados pasadizos donde si os perdéis puede que nunca volváis a ver la luz del sol, y trampas mortales puestas en los lugares más inesperados, pero por otro lado, también está lleno de armas y objetos de gran utilidad, que sin duda os serán necesarios para llevar a buen término vuestra labor. En el primer grupo se encuentran las espadas, mazas, bastones y varitas, pudiendo ser mágicos o no, en el segundo están las pociones, de varios colores y en consecuencia de variados efectos, las gemas, las alhajas, el oro y los pergaminos que incrementan nuestro poder mágico.



Cada vez que encontréis un arma con propiedades mágicas podréis disparar unos mortales proyectiles que dejarán fuera de combate a cualquiera que se os ponga por delante.



Las pociones serán una de nuestras principales fuentes de salud, y podremos conseguirlas bien derrotando enemigos, o bien dentro de cofres y armarios.







La banda sonora que acompaña al juego llega a ser tan repetitiva que hará que se tenga que desactivar para poder pensar





El repertorio de movimientos que puede realizar el protagonista es realmente variado

La forma de avanzar en la aventura será a base de apretar interruptores con forma de cabeza de gárgola, que os darán acceso a otra parte del castillo, o bien, solucionando una serie de puzzles, cada uno más complicado que el anterior y en los que será necesario un objeto oculto en alguna oscura parte del lugar, o toda vuestra agilidad y rapidez.

UNA DIGNA SEGUNDA PARTE

A fin de guardar alguna relación entre la primera y la segunda parte, los programadores han vuelto a utilizar el sistema gráfico de circunvalaciones, que ya diferenció a este juego con respecto a otros –como el poligonal «Alone in the Dark»–, aunque de una manera mucho más perfeccionada y compleja. Eso se nota sobre todo en el mayor detalle, tanto de personajes, como de escenarios, pudiendo, en el caso de los primeros, ver expresiones en su cara, de enfado o miedo. El número de movimientos también es muy superior y ya no estamos limitados a tres o cuatro ataques diferentes, sino que gracias a una serie de combinaciones de teclas podremos luchar y defendernos como auténticos jabatos, con patadas y mandobles diversos, saltando y rodando en todas direcciones e incluso lanzando magia si el objeto o arma que tenemos en nuestro poder tiene dicha propiedad.

Los efectos de sonido son variados y de calidad, cosa que no podemos decir de la música, un tanto "ratonera", y que tras media hora de juego llega a exasperar, no teniendo más remedio que suprimirla para poder pensar a gusto cuál puede ser nuestra siguiente acción entre los muros del castillo.

Otro pequeño problema que encontramos en «Ecstatica II» es que, debido a que se le ha dado más importancia artística a las múltiples perspectivas por las que nos movemos, hay momentos en los que pierden toda su utilidad, ya que un cierto número de éstas dejan muchos ángulos muertos de zonas de vital importancia, no muestran bien hacia donde se dirige una escalera corriendo peligro de caer, o no nos permiten ver correctamente al enemigo que nos está atacando.

En definitiva, «Ecstatica II» volverá locos con facilidad a los seguidores incondicionales de las aventuras tridimensionales y a aquellos que disfrutaron como niños con la primera parte, todos los cuales pasarán por alto los pequeños fallos anteriormente comentados, dándole mayor importancia a sus cosas buenas... que son muchas.

C.F.M.

89







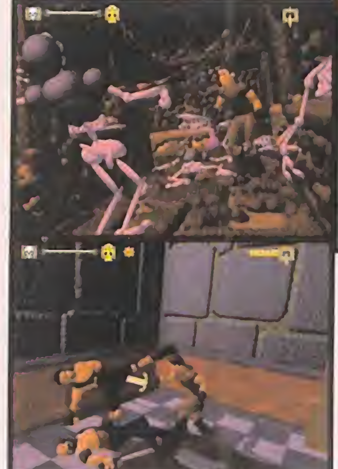


Busca las diferencias

Diferencias entre antecesor y sucesor saltan a la vista, sobre todo a nivel gráfico. A pesar de haberse empleado el mismo engine, el perfeccionamiento del mismo ha hecho posible que los personajes parezcan más personas que globos hinchados con forma humana.

«Ecstatica II» cumple como una segunda parte que es, mejorando todo lo que la primera ofreció en su momento.





Formula karts

ESCUELA DE CAMPEONES







Visto desde tan cerca se aprecian claramente la multitud de detalles de los karts. Hasta la cabeza del piloto se inclina para tomar las curvas.

La velocidad es una atrayente sensación para la mayoría. Poder pilotar un coche de competición sería poco más o menos que un sueño, por lo que el único modo de apurar hasta el máximo las curvas de un circuito cerrado es usar las pistas de Karts dispuestas a tal propósito. Manic Media y Sega han optado por llevar esta disciplina a los monitores de nuestros PC.

MANIC MEDIA/SEGA PC
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Por esta vez dejemos a un lado flamantes deportivos y coches de carreras con cientos de caballos, y centrémonos en una disciplina deportiva con muchos aficionados en todas partes del mundo: el karting. Para conducir uno de estos pequeños pura sangre, no es necesario siquiera tener conocimientos previos de conducción; con tan sólo volante, acelerador y freno todo el mundo –sin necesidad de ser mayor de edad– puede sentir la velocidad en sus carnes. Cierto es que su cilindrada y potencia son, por lo general, bastante reducidas, pero la sensación de velocidad vivida en un kart es algo por lo que merece la pena "rascarse el bolsillo". Incluso algunos, por no decir muchos, de los actuales pilotos de la Fórmula 1 iniciaron sus andaduras en este fantástico mundillo.

CONCENTRADOS

Salvando las lógicas diferencias, la forma de trazar los distintos puntos de un circuito es similar a la de cualquier otro vehículo de mayores proporciones. Gracias al diseño y características de estos modelos resulta muy difícil volcar en algún accidente –aunque seguro que alguno de los que lean estas líneas opine de forma diferente– y estos suelen tener pocas consecuencias. Un elemento fundamental en esta disciplina son los derrapes; aprender a dominarlos es imprescindible si se quiere llegar a dar dignas vueltas. Un exceso de derrapaje provocará demasiada pérdida de velocidad, y la consecuencia es que a los karts no les sobra potencia para recuperar inmediatamente esa velocidad.

«Formula Karts» incluye 8 circuitos –todos ellos al aire libre– de distintas superficies –desde asfalto hasta tierra– en los que no deberemos despistarnos ni un sólo segundo. Además de los habituales modos de "Práctica" y "Carrera aislada", se incluyen dos tipos de competición. El primero es el



Aunque se incluyan multitud de resoluciones, a partir de 640x480 el juego necesitará un equipo demasiado potente





Las colisiones son parte del atractivo de las carreras. El juego permite seleccionar si los coches se ven afectados por éstas o no.

Variedad de equipos

Cada equipo, como podéis observar, tiene sus propios colores identificativos y unas características determinadas en la puesta a punto de sus coches. La elección de equipo no es una labor trivial; dependiendo del estilo de conducción de cada uno puede ser más aconsejable elegir uno u otro equipo.







Los derrapes son más que habituales en el karting. Dominar su técnica se hace imprescindible si queremos llegar a ser buenos conductores

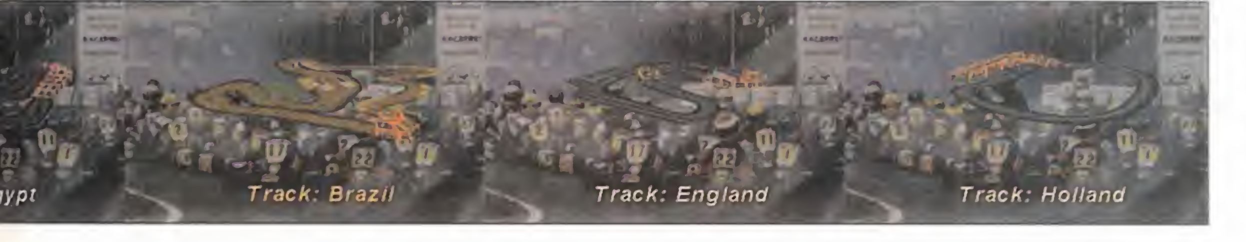
modo "Campeonato" y tiene un desarrollo similar al de una temporada de Fórmula 1: en cada circuito se conceden puntos según la posición obtenida y gana quien más puntos sume al final de la temporada. El segundo es llamado "Arcade" y tiene la diferencia de conceder dinero en vez de puntos. Luego, entre carrera y carrera, podremos mejorar ciertos aspectos de nuestro kart –agarre, motor, turbos, etc.– con dicho dinero.

MUY DIVERTIDO

Quizá «Formula Karts» no llegue a la altura de «Screamer 2» o «Sega Rally» en cuanto a calidad técnica, aunque disponga de unos magníficos gráficos y sonido, pero lo que sí os podemos asegurar es su máxima diversión. Posee una alta jugabilidad y la dificultad ha sido perfectamente ajustada. Si además tenéis la oportunidad de jugar a través de una red local, la diversión aumentará enormemente.

J.J.V.





Red Alert: Counterstrike

EL AMOR POR LA GUERRA

En Westwood lo han vuelto a hacer; nos resultan cada vez más previsibles. Si pasados unos meses de la salida de «Command & Conquer» ya tenían en la calle su disco de escenarios, «Covert Operations», cuando «Red Alert» está aún caliente en nuestras manos, llegan y presentan «Counterstrike», que nos llega ahora. Con una audaz e ingenua mezcla de actualización necesaria y oportunismo comercial, nos proponen el complemento "oficial" para nuestro ya muy desgastado «Red Alert». Quizás sea para que la espera por «Command & Conquer 2» no se nos haga muy larga.

«Counterstrike» es un buen añadido para «Red Alert», pero nos deja con la duda de si podría haber sido mejor con un poco más de esfuerzo



En «Counterstrike» podremos disfrutar de ocho nuevas misiones para cada bando –aliados y soviéticos–, además de 100 mapas multijugador.

WESTWOOD STUDIOS/ VIRGIN
Disponible: **PC CD (DOS/WIN 95)**
DISCO DE ESCENARIOS



Los discos de escenarios están cobrando cada vez más importancia, tanto para los usuarios como para las compañías. Para los primeros constituyen una buena forma de insuflar un poco más de vida a un juego ya casi desgastado; para los segundos, también. Pero también es cierto que en Internet abundan los escenarios y utilidades para la mayoría de los juegos de estrategia, y que se pueden adquirir gratuitamente; pero no por la mayoría de los usuarios, ya que en España los internautas aún somos minoría. Conclusión: los discos de escenarios, o misiones, tienen que resultar tan interesantes como el propio juego, ser incluso más jugosos y proporcionar al jugador algo que no pueda conseguir por ningún otro medio. Con «Counterstrike», Westwood pone en práctica esta filosofía, con los resultados que veremos a continuación.

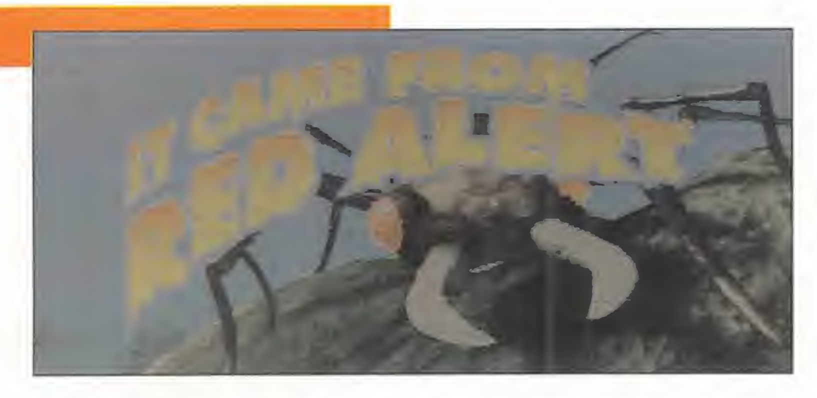


El aspecto gráfico y el sonoro no han variado ni un ápice respecto a la primera versión de «Red Alert».

Las hormigas atómicas

Una de las novedades más interesantes de «Counterstrike» no es perceptible a primera vista. Se trata de una serie de misiones ocultas en las que tendremos que luchar contra las fuerzas de la Naturaleza personificadas en unas enormes hormigas mutantes que escupen bolas de fuego. Es algo parecido a lo que ocurría con los dinosaurios en «Covert Operations», salvo que en «Counterstrike», para acceder a estas cuatro misiones secretas tendréis que mantener pulsada la tecla izquierda de las mayúsculas mientras que con el botón pulsáis en el altavoz situado en la esquina superior derecha de la pantalla de menú. A partir de aquí os las apañáis solos.

La lucha contra las hormigas es bastante desigual, dado su poder de ataque y su número; pero en cuanto empecéis a planear una estrategia para hacerlas frente caeréis en la cuenta de que su comportamiento es muy parecido al de los tanques vulgares. Aún así, no dejará de tener su encanto, aparte de ser algo distinto a lo visto hasta ahora en «Red Alert»; un nuevo desafío.



«Counterstrike» podría haber sido una buena oportunidad de ofrecer muchas más mejoras para «Red Alert», además de ser un disco de escenarios







EL BAILE DE NÚMEROS

El principal poder de los discos de misiones reside en ofrecer cantidad y variedad, y si es posible, calidad. Aunque con los números por delante esta última cualidad quede en un segundo plano.

«Counterstrike» nos aporta 16 nuevas misiones individuales, 16, para «Red Alert». Ocho para cada bando, elegibles de manera independiente desde el menú principal, y dotadas de un nivel de dificultad parejo al de «Red Alert»: es decir, no muy elevado. Por lo menos gozan de la variedad que ya conocemos: de ataque y de defensa, en interiores y en el exterior, de destrucción masiva y con toques de inteligencia.

Nos encontramos también con 100 mapas multijugador en los que la colocación de los bandos es más aleatoria, para potenciar algo más este estilo de juego. Pero echamos en falta al menos una campaña, o una mejor organización de las misiones individuales, que en «Counterstrike» se encuentran un tanto desparramadas, sin historia que las cohesione convenientemente.

Por supuesto que no nos olvidamos de las nuevas unidades: tanques Tesla, Superjets, Wonder Dogs, Advanced Tactical Submarines y Elite Super Soldiers, que ponen la guinda de novedad en ciertas misiones, integrados como personajes secundarios en el bloque compacto de ejército que ya tenía «Red Alert». La única pega es que no se puede jugar con ellas en partidas multijugador: esperemos que en Westwood estén pensando en ello.

¿Y qué más? Pues en el CD aún queda sitio para 8 nuevas pistas de audio y versiones remix de temas de «Red Alert», junto a "theme packs" específicos para Windows 95. También hallamos un patch para «Red Alert» y una nueva versión de Westwood Chat.



El ataque nuclear sigue estando presente en «Counterstrike», pero además podremos disfrutar de nuevas unidades –Superjets, Wonder Dogs...–.

SERVIDOS, NO SOBRADOS

Todo lo que hay está muy bien y completa de maravilla a un juego tan sobresaliente como «Red Alert», pero también habría sido una buena oportunidad para ofrecer algo más. Aparte del aspecto de la carencia de campañas, también está la ausencia de nuevas secuencias de vídeo o una mejor historia. Es cierto que tanto gráficamente como a nivel sonoro no se aparta de la línea «Red Alert», como tampoco lo hace en el nivel de dificultad ni en ninguno de sus otros aspectos menos positivos. Las tácticas para obtener la victoria no se diferencian de las que ya pusimos en marcha para vencer en el juego original, puesto que el planteamiento global del combate permanece inalterable.

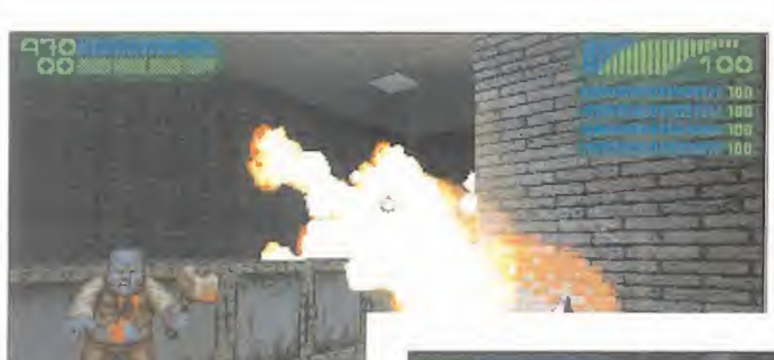
Nos quedamos con las ganas de que el esfuerzo de Westwood en «Counterstrike» hubiera sido algo más elevado. Y no es que nos disguste el disco de misiones, sino que simplemente esperábamos algo más consistente. Debe ser que nos están acostumbrando mal al ofrecernos siempre juegos sobresalientes. En éste, tan sólo les podemos dar un notable.

C.S.G.

70

Last Rites

EL DÍA DE LOS MUERTOS VIVIENTES



Los zombies han invadido la Tierra y solamente quedan unos valientes capaces de hacer frente a una situación que será peligrosa. Armaos hasta los dientes y lanzaos a la caza de esta terrible plaga, porque llega un nuevo arcade 3D. Su nombre: «Last Rites».

El que veis en la pantalla es nuestro equipo de marines, que nos apoyarán en nuestra batalla contra los zombies.

OCEAN
DISPONIBLE: **PC CD**
ARCADE

Hay un fragmento que dice: "...Y llegará el día en que no haya sitio ya en el fondo de la tierra para los fallecidos. Ese día, la muerte caminará por nuestro mundo, con su pútrida carne, y su paso lento, pero inexorable, en busca de la vida que tiempo atrás se le escapó sin quererlo..."
Seguramente esto ya os dirá mucho acerca de «Last Rites», por lo menos en lo que a argumento se refiere.
Al igual que en una película de nombre «El Día de los Muertos Vivientes», que siguió al ya un clásico del terror «La Noche de los Muertos Vivientes», de la que incluso se ha hecho una versión a color, vamos a encarnar a un grupo de marines que representan el equipo de asalto de los pocos humanos que quedan ya en la Tierra.

La perspectiva subjetiva dice poco a favor de su originalidad, aunque se trata de un juego muy divertido

MATAR A LOS NO MUERTOS

Con el cerebro ya en estado de putrefacción, los zombies con los que nos vamos a encontrar actúan de forma automática, siguiendo un paso lento pero constante, en busca de la vida que a ellos les falta. Existirán varios tipos, según el tiempo que lleven fallecidos. Aquellos que más tiempo haga, serán los más sencillos de matar, ya que han olvidado prácticamente todo lo que hicieron en vida y sólo son capaces de dar sencillos golpes. Los que hubiesen muerto recientemente serán capaces de realizar acciones mucho más complejas, como lanzar hachas o cuchillos.

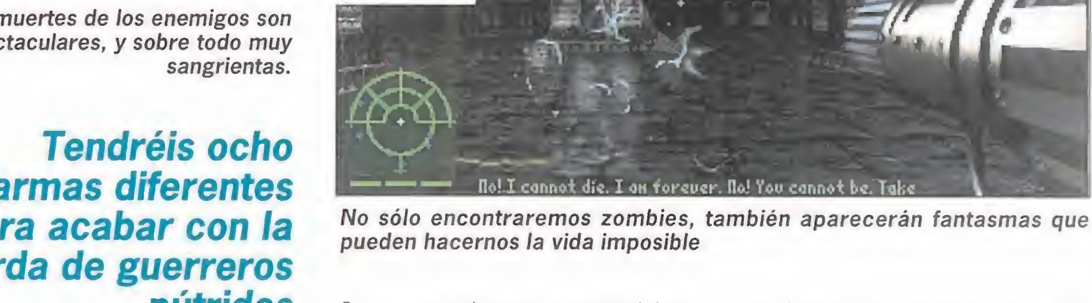
¡Nos superan en número!

Habrá numerosas ocasiones en las que el número de zombies juntos es elevadísimo, por lo que, si además es un espacio abierto, se impone usar armas de onda expansiva, como el lanzacohetes, o de rápida cadencia, como la Uzi o el Multicañón. ¡Preparaos para lo peor si sólo contáis con la pistola automática!



Las muertes de los enemigos son espectaculares, y sobre todo muy sangrientas.

Tendréis ocho armas diferentes para acabar con la horda de guerreros pútridos



No sólo encontraremos zombies, también aparecerán fantasmas que pueden hacernos la vida imposible

Como normalmente, nuestra labor va a ser de exterminio, y contaremos con una serie de armas, de gran poder destructivo. Una pistola automática, la única con munición infinita, pero insuficiente ante la horda que se avecina. Una Uzi, de gran potencia, aunque sus balas se acaban rápido. Una escopeta, demoledora contra unos pocos, pero inútil contra muchos. Lanzallamas –¿os apetece carne a la brasa?–. Rifle de plasma, con el que se puede decidir la potencia de disparo. Multicañón desmenuzador, capaz de lanzar una lluvia de proyectiles de gran potencia. Lanzamisiles, muerte en masa metida en un solo arma. Lanzagranadas nuclear, con el que todos los enemigos de la pantalla pueden despedirse.

Los niveles estarán divididos en misiones de carácter estratégico, en las que nuestro grupo tendrá que adentrarse en una serie de zonas para asegurarlas y posteriormente acabar con los zombies que hayan quedado dentro, de manera que se vaya creando un puesto de avanzadilla, hasta llegar al centro del cual están saliendo todas esas criaturas y ver si hay algún responsable directo.

POCA ORIGINALIDAD, PERO MUY DIVERTIDO

Nos encontramos ante otro arcade tridimensional de disparos, nulo en originalidad y con unos gráficos a los que se puede calificar de correctos, pero con un argumento que hace que el título sea perfecto para los amantes de las películas de muertos vivientes.

La música es de gran calidad y su ritmo machacón aporta mucho a la acción, al igual que los efectos sonoros, variados y muy bien hechos.

«Last Rites» nos da la oportunidad de pensar lo que podría pasar si en algún momento los muertos abrieran sus sepulcros y salieran a la superficie.

C.F.M.

80



Los gráficos no son muy espectaculares, dados los tiempos que corren y habiendo visto a sus competidores, pero cumplen su objetivo perfectamente.

Guts´n´Garters in DNA Danger

ESCOGE TU PROTAGONISTA

Por fin está en nuestras manos el tan esperado «Guts´n´Garters». Las noticias que os adelantábamos hace escasas fechas nos hacían presagiar una calidad extraordinaria en este título, y ahora por fin podemos confirmarlo. El esfuerzo que la compañía Magic Canvas ha protagonizado para llevar a cabo este proyecto tan largo ha tenido su recompensa.



En algunas ocasiones, una granada en el sitio adecuado, puede suponer la aparición de algún objeto imprescindible posteriormente.





MAGIC CANVAS/OCEAN
Disponible: **PC CD, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD**
AVENTURA/ACCIÓN



El juego transcurre a través de pantallas estáticas. La inclusión de un scroll multidireccional hubiera dado más espectacularidad al conjunto



Magic Canvas ya anunció su intención de crear un nuevo género con la aparición de este juego. Los propios programadores se habían puesto el listón muy alto y eso es algo digno de mención. La pregunta es: ¿lo han conseguido? Estas preguntas tan categóricas no tienen nunca fácil respuesta. Generalmente cuando hablamos de género hacemos mención a palabras como wargame, arcade, simulador de vuelo... Desde ese punto de vista nos tememos que todo está inventado. Quizás otra pregunta más correcta sería: ¿es el desarrollo del juego igual al de otro anterior? Aquí es donde se podría contestar negativamente. En «Guts´n´Garters» asistiremos a un cocktail de acción, aventura y puzzles. La forma de dar vida a estas ideas ciertamente no recuerda en demasía a la de otros títulos pasados, aunque tampoco supone, como decían sus creadores, un nuevo punto de inflexión –no nos llevemos a engaños–. Todos los programas van acompañados de una historia y éste no iba a ser menos. La acción se centra alrededor de dos personajes: Hank "Guts" Carter y Stacey "Garters" Pringle. Ambos son componentes de uno de los equipos de intervención especial más importantes, el llamado Fuerza-K.

Colorido y espectacularidad



A lo largo de la misión atravesaremos cientos de parajes repletos de colorido y variadas animaciones. Contemplar como vuela en mil pedazos alguno de los grandes objetos que nos encontraremos es toda una alegría para la vista. Podremos observar, aproximadamente, 100 escenas renderizadas, todas ellas con una calidad de imagen de hasta 32.000 colores en SVGA. Se han incluido tres planos de destrucción y 256 de profundidad. Hasta las sombras han tenido su especial tratamiento para un comportamiento realista.



Estos han sido informados de ciertas investigaciones genéticas con objetivos nada claros –los rumores indican que van destinadas a la creación del soldado perfecto–. Vuestro trabajo será entrar en la isla de la manera mas discreta, según los altos mandos el ideal es el paracaídas, y encontrar las respuestas a todas las preguntas para posteriormente escapar sin dejar rastro. El problema comienza en cuanto aterrizamos cerca de la playa y multitud de criaturas –humanos, robots e híbridos– comienzan a atacarnos en plan kamikaze.

Dos personajes se reparten el protagonismo, pero las diferencias entre ambos se limitan al aspecto exterior



Acabando con todos los enemigos que haya en una pantalla conseguiremos completarla y convertir la zona en un paraíso de paz.



El control del disparo se realiza independientemente al del protagonista. Con el ratón dirigiremos el punto de mira al enemigo deseado.





DE TODO UN POCO

El componente que prima sobre los demás es la acción. Desde el primer momento tendremos que acabar con multitud de enemigos dispuestos a hacer que nuestra misión quede en el más absoluto de los ridículos. Aquí entra uno de los primeros puntos que lo diferencia. El personaje se maneja por el medio que habitualmente usemos –teclado, joystick– pero, y ahí esta lo nuevo, el disparo se efectúa al más puro estilo de los denominados "juegos de mirilla"; con un ratón en la mano libre, deberemos dirigir el punto de mira hacia el lugar deseado. Pero como bien dice el refrán: no sólo de matar vive el joystick. Limitándonos exclusivamente al componente arcade llegaría un momento, no muy lejano, en que nuestras posibilidades de avance quedarían cortadas. En ese momento es donde entra en juego el componente de aventura del mismo. Si, por ejemplo, una puerta se encuentra cerrada o atascada, la lógica nos lleva a buscar una ganzúa o similar con la que forzarla. A lo largo de las más de 100 pantallas podremos encontrar multitud de objetos necesarios para llegar a zonas de otro modo inaccesibles, así como nuevas armas y botiquines que nos harán las cosas un poco menos complicadas. Será imprescindible no pasar nada por alto, incluidos los cuerpos de determinados enemigos, pues estos pueden contener utensilios o llaves necesarias para el correcto curso de la misión.

Libertad de movimientos





Aunque las escenas por las que nos movamos sean estáticas, nuestro personaje podrá moverse por ellas con una absoluta libertad de movimientos. Esto significa que en la mayoría de las pantallas, aparte de salidas a la izquierda y derecha puedan existir en la parte superior o inferior. Tanto los enemigos como el protagonista adaptarán su tamaño para encontrarse en concordancia con los objetos que les rodean, haciéndose verdaderamente minúsculos cuando se encuentren en la lejanía. Esto genera un problema al que los chicos de Magic Canvas han tenido que poner remedio; el personaje podrá circular por detrás de algunos objetos –incluso barcos– perdiéndose entonces de nuestra mirada. Por ello, en estas situaciones se ha optado por dotar a estos elementos de cierta transparencia que nos permita ver la situación exacta en la que se encuentra nuestro personaje.





La dificultad para llevar a cabo ciertas tareas es altamente elevada. Sólo cabe decir, como ejemplo, que para acceder a determinadas zonas deberemos buscar un cuchillo con el cortar una cuerda, que unida a un ancla –bastante escondida, por cierto–, hará las veces de garfio. La cosa tiene su dificultad, o por lo menos así nos parece. Aunque también es cierto que en las aventuras, ésta suele ser una característica habitual.





El componente más importante en «Guts 'n' Garters» será la acción, pero también contendrá grandes dosis de variados géneros, sobre todo un mucho de aventura.

Muchos de vosotros, al ver las pantallas que acompañan este comentario, habréis pensado que el juego transcurre con un suave scroll de fondo; craso error. Las pantallas son fijas y para pasar de una a otra deberemos acceder al extremo correspondiente. Éste es uno de los puntos que a nuestro entender es susceptible de mejora. Un scroll multidireccional con la suficiente suavidad hubiese añadido un mayor atractivo visual al conjunto, pero hay que reconocer que la inclusión de éste, teniendo en cuenta las altas resoluciones usadas, hubiese acarreado la necesidad de un ordenador mínimo muy potente.

No deberemos pasar por alto ningún rincón. La falta de un objeto puede ser fatal para avanzar en la misión

DOBLE PERSPECTIVA

Como bien dice el nombre del juego, dos son los protagonistas con los que podremos afrontar la difícil misión. Chico y chica, hombre y mujer, para que nadie se queje de discriminación sexual, aunque a la hora de la verdad, el personaje elegido no conlleve ningún cambio esencial en el desarrollo posterior del juego.

Llegó el momento de la conclusión. Y ésta, aún siendo positiva, no cumple en su totalidad las expectativas que nos habíamos creado. Nos esperábamos un juego que verdaderamente supusiese un nuevo estilo, sin olvidar las técnicas de programación más vanguardistas. El resultado ha sido un gran juego, pero sin el calificativo de increíble u obra maestra. De todos modos, seguiremos disfrutando de este «Guts'n'Garters» mientras esperamos algún otro nuevo proyecto de Magic Canvas, ¿tal vez una segunda parte?

J.J.V.

85



Krush, Kill 'N' Destroy

EL ALUMNO AVENTAJADO

A estas alturas son innumerables los clónicos de la saga «Command & Conquer» existentes en el mercado. Pero son pocos aquellos que se acercan a su elevadísimo nivel de calidad y acabado final, no existiendo ninguno que llegue ni siquiera a inquietar su dominio total sobre la estrategia en tiempo real. «Krush, Kill 'N' Destroy» –o «KKND»– tampoco, pero pertenece a ese selecto grupo de títulos –junto a «Z» o «War Wind», por poner unos ejemplos– que tienen algo que decir, y lo que es más importante, algo que ofrecer al jugador.

BEAM SOFTWARE/EA
Disponible: **PC CD**
ESTRATEGIA





Aunque las comparaciones sean odiosas, siempre conviene tener un punto de partida en el que fijar la referencia para el juego del que vamos a hablar. «KKND» se mueve por los mismos derroteros que «Red Alert», pero con dos salvedades importantes, que también son sus principales características–. Primero, está más orientado hacia la acción que a la estrategia, aunque no falte tampoco esta última, pero sin ser tan frenético ni tan supeditado a los golpes de suerte como «Z». Segundo, es un juego de DOS en un mundo en el que lo que prima son los juegos para Windows 95, y que a pesar de ello consigue una jugabilidad con gráficos en SVGA que ya quisieran para sí las versiones DOS de «Command & Conquer» o de «Red Alert». Ahora que tenemos claros los puntos clave, podemos entrar en pormenores, porque hay muchas cosas buenas –y otras que no lo son tanto– que contar de «KKND».

La deficiente IA de las unidades y la falta de órdenes específicas para grupos de tropas, provocan que el jugador tenga que concentrar su atención en muchas partes del mapa a la vez

ANTECEDENTES CONOCIDOS

Una guerra nuclear. La Humanidad diezmada, dividida en dos bandos: los supervivientes, que tuvieron tiempo de esconderse bajo tierra; y los mutantes, que no pudieron hacer más que permanecer en la superficie soportando la radiación. Los dos tienen derecho a vivir en la Tierra, pero sólo uno llegará a ejercerlo. La solución, en «KKND».

La batalla por el planeta tiene lugar a través de treinta escenarios –15 para cada uno de los dos bandos– que se desarrollan en tiempo real. Previamente a cada uno de ellos seremos obsequiados con una secuencia de vídeo en la que el jefazo de turno nos contará los pormenores del mismo. Básicamente son dos: destruir y evitar ser destruido; lo que lleva aparejada una necesaria estrategia de combate combinando las distintas unidades, y una planificación constructiva para crear los edificios que nos hacen más falta en cada momento. En «KKND» la materia prima es el petróleo, que extraeremos con pozos y que transportaremos a una central de energía que lo almacenará. Lo gastaremos a medida que hagamos





nuevas unidades y otras construcciones para aniquilar al enemigo. Él, por supuesto, hará lo propio con nosotros. Como veis, es más o menos la historia que os esperábais.
Las unidades y construcciones son variadas y bastante numerosas, encajadas perfectamente en la historia y creadas con una buena dosis de imaginación. Los atributos con que han sido dotadas emanan simplicidad en aras de la comodidad en el juego, pero derivan en una IA bastante deficiente que se pone de manifiesto desde las primeras partidas, donde ya nos damos cuenta de que nuestras tropas son un tanto "tontas" a la hora de defenderse y de acatar con prestancia nuestras órdenes que, dicho sea de paso, no permiten automatizar nada, teniendo que hacerse el seguimiento de todo el ejército de forma manual.
Todo ello podría haber trastocado el nivel de dificultad del juego, pero nada más lejos de la realidad. «KKND» tiene un nivel de dificultad medio-alto –basado sobre todo en la desventaja frente a un enemigo muy superior–, con misiones que tendremos que repetir bastantes veces hasta poder completarlas.
Por regla general, los objetivos de las misiones son también muy básicos: protección de la base, rescate de tropas prisioneras, o destrucción de las unidades enemigas. La estrategia a seguir en todas ellas, tanto de combate como de construcción, es genérica, sin demasiadas florituras, predominando como dijimos antes el componente acción, apoyado por un desarrollo muy rápido del juego.

MEJORAR LO PRESENTE

Por ahora no hemos visto nada en «KKND» que nos llamase la atención en exceso. Hasta que examinamos el interfaz; también en la línea «C&C», pero con cualidades distintivas. En principio el área de juego se maximiza y los menús de control quedan reducidos a una barra de botones desplegables realizada con criterio y sentido práctico, que es de las más cómodas y rápidas de manejar que hemos tenido oportunidad de ver, sin ningún engorroso scroll. Otra cualidad interesante del interfaz es que permite ordenar la construcción del número de unidades que queramos hasta nueve, no hacerlo de una en una como en «Red Alert». En el mapa, la selección y agrupamiento de unidades es precisa y satisfactoria, al igual que el movimiento por el mapa. En este aspecto «KKND» se revela agradable de jugar aunque, como ya dijimos antes, la escasez de órdenes y la torpeza de la IA nos obligue a estar pendientes de todo.
Otro de los aspectos de «KKND» que atrae es el gráfico, todo en alta resolución, dotado de un nivel de detalle muy agradable, tanto en las unidades –algunas demasiado pequeñas– como en los decorados renderizados, realizados en una perspectiva pseudo3D interesante. La miniaturización propicia el visionado de un buen trozo de mapa sin perjudicar al manejo. La buena impresión continúa en las animaciones de las unidades y en los efectos visuales de disparos y explosiones; hábilmente complementados por los efectos de sonido ambiente.
En el aspecto multijugador no desmerece al resultado final, ya que sus muchas unidades y lo variado de sus mapas le otorgan cualidades para triunfar, aunque no alcance la fluidez que en este campo consigue «Red Alert». De todas formas, las partidas individuales proporcionan los suficientes puntos de diversión como para no dar demasiada importancia a los aspectos flacos de «KKND», que son absorbidos en buena parte por un resultado global por encima de la media.

C.S.G.



La importancia del idioma

Si antes decíamos que son abundantes los juegos clónicos de «C&C», particularizando ahora para aquellos que están en castellano, el grupo se reduce notablemente. «KKND» es uno de ellos, y de los mejores conseguidos –si no el mejor– en este aspecto. Y es que TODO en «KKND» está en castellano, desde el correcto manual a los textos en pantalla pasando por los diálogos de las secuencias cinemáticas y las voces de los soldados durante el juego. Y en buen castellano, lo que es aún más difícil: los textos han sido correctamente interpretados, traspasando incluso los abundantes toques humorísticos que tiene «KKND»; los doblajes son francamente aceptables, por encima de la media a la que estamos acostumbrados; y el manual cumple a la perfección su papel.

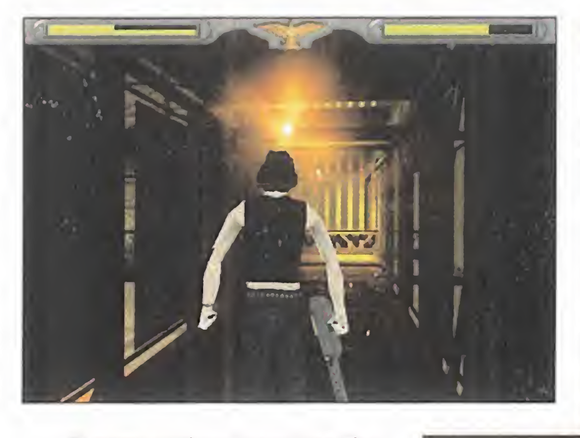


Jugando a «KKND», oyendo sus voces y leyendo sus textos en nuestro idioma, se aprecia la comodidad y el aprovechamiento que se obtiene de un juego correctamente adaptado –que no traducido, si no algo más–. La estrategia resulta mucho más productiva y accesible cuando cualquier jugador se entera del objetivo de la misión a la primera, los menús le resultan comprensibles con un solo vistazo, y los vídeos le hablan en un idioma que entiende sin esfuerzo.
A quien le queden dudas sobre las ventajas para el jugador de enfrentarse a un juego traducido en condiciones, no tiene que echar más que un vistazo a KKND. Por ejemplo; y que cunda.

The Crow: City of Angels

REENCARNADO PARA LA VENGANZA

Basado en la película de igual nombre, «The Crow: City of Angels» vuelve a poner de actualidad los arcades más frenéticos donde reflejos y habilidad eran lo único que podía llegar a salvarnos de la muerte. Espectaculares golpes y múltiples armas, todo en 3D, es lo que ofrece este nuevo título de Acclaim.



El protagonista posee una rica colección de suaves movimientos. Usando combinaciones de teclas podremos efectuar variados tipos de golpes.

ACCLAIM
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Pudieron contigo. No hubo manera humana de evitar la muerte. Pero lo que ellos no saben es que su tranquilidad va a verse quebrada con tu vuelta. Tu alma ha quedado atrapada entre la luz y la oscuridad y te has convertido en un ángel vengador. Sólo te queda una salida para terminar con esta infernal existencia: acabar con tus asesinos. Deberás ajustar las cuentas a Judah –capo de la droga en Los Ángeles–, Kali –reina de la muerte–, Curve, Spider Monkey y todo un ejército de matones con una sola idea en mente: evitar a toda costa que se cumpla tu objetivo. Todos aquellos que hayan visto alguna de las dos partes de «El Cuervo», estarán de acuerdo en que uno de los puntos más destacables de éstas es su diseño vanguardista y sombrío. La oscuridad gobierna todas las calles, bares, puertos, etc. Éste es uno de los puntos que han intentado mantener en el aspecto de «The Crow: City of Angels», teniendo en cuenta las diferencias entre la pantalla grande y los ordenadores.



Los personajes y los objetos móviles son totalmente tridimensionales, mientras que los escenarios son los habituales "bitmap".

Se echa en falta la opción que permita la participación simultánea de dos jugadores

PERSPECTIVAS CONOCIDAS

El engine o motor del juego recuerda en cierta medida al usado en «Alone in the Dark» o cualquiera de sus futuros imitadores –entre los que destaca el reciente «La Ciudad de los Niños Perdidos»–. Este juego marcó un hito en la historia del videojuego y desde entonces muchas otras aventuras han seguido sus pasos. En estos títulos, aunque también era necesario soltar algún mandoble de vez en cuando, la trama principal consistía en la búsqueda y uso de determinados objetos. Ahora, y desde el primer segundo, nuestra



Las secuencias cinemáticas estarán presentes en cada nueva fase.









A lo largo de nuestra aventura podremos adquirir nuevas armas, ya sea encontrándolas en algún rincón o quitándoselas a los enemigos.

El motor del juego es muy similar al que inició la conocida aventura «Alone in the Dark»

De película

A modo de introducción, y al comienzo de cada fase, se nos presentarán secuencias cinemáticas en las cuales se nos mostrará el delicado momento de nuestra "muerte" y otras impactantes escenas. La tónica sigue inalterable: misteriosos paisajes en los que los colores oscuros y la niebla son componentes seguros.



misión es "dar y evitar que te den". Un puro arcade en el amplio sentido de la palabra, siendo los únicos objetos a buscar nuevas armas ofensivas. Pasando por el inicial puño y patada, podremos adquirir botellas, bates, cuchillos, barras de hierro, pistolas, lanzacohetes, metralletas, etc., sin olvidarnos de las más efectivas llaves y golpes variados.

Hay que diferenciar dos tipos distintos de gráficos: los personajes y objetos móviles son totalmente 3D, mientras que los escenarios por los que discurre la acción son los habituales "bitmap". Ambos poseen una calidad y detalle digna de mención, viéndose en los primeros el continuo avance que están sufriendo los personajes tridimensionales. Según nos encontremos en una u otra parte del decorado, se seleccionará automáticamente una cámara para seguir la acción desde el mejor ángulo posible. Esto tiene sus ventajas e inconvenientes: por un lado la vistosidad gana enteros, pero por otro, cuando nos encontremos inmersos en medio de un delicado intercambio de mamporros, un cambio de cámara puede suponer un despiste pasajero durante el cual nuestra barra de energía puede resentirse.



Los gráficos reflejan fielmente el ambiente sombrío de la película.



El apartado sonoro acompaña dignamente al gráfico con espectaculares sonidos de golpes y música de fondo que invita constantemente a la acción.

PURA ACCIÓN

El resultado conseguido es un entretenido arcade de buena jugabilidad al que, en ocasiones, la perspectiva le juega una mala pasada. Algunos ángulos no permiten seguir con la máxima claridad posible las acciones del protagonista –ya sea por la presencia de un enemigo delante de la cámara o por la excesiva cercanía del protagonista–.

Otro inconveniente es la no inclusión de un modo en el que dos jugadores pudieran cooperar, pero el tipo de ángulo usado lo haría muy complicado si ambos jugadores no estuviesen muy cerca uno del otro.

Aún así, se trata de un buen arcade aderezado con una jugabilidad ajustada que hará pasar buenos ratos a los que busquen acción y entretenimiento sin más.

J.J.V.



80

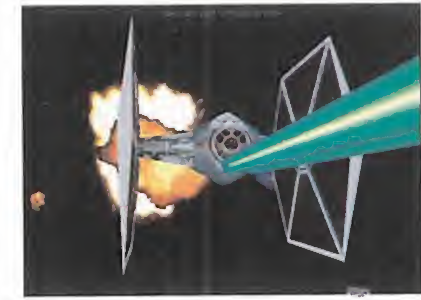


X-Wing vs Tie Fighter

EL RETO DEFINITIVO









Si George Lucas y todos sus compinches del rancho Skywalker han hecho horas extra para modernizar la trilogía cinematográfica, sus colegas informáticos no han querido ser menos, y Lawrence Holland y sus secuaces han empleado la misma fórmula para actualizar una saga que, al adaptarse a la tecnología actual, recobra todo su esplendor.

LUCASARTS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Sabemos por experiencia que todavía hay millones de videomaníacos que siguen jugando con «X-Wing» y con su antónimo «Tie Fighter». Es difícil encontrar un caso de esta longevidad en un mundo tan fugaz como es éste del software de entretenimiento, pero a base de adicción se consigue perdurar aunque los tiempos hayan cambiado. El éxito de la edición especial para coleccionistas en CD-ROM y las sucesivas reediciones súper-económicas disponibles hasta en kioskos y librerías han demostrado que esta serie es inmune al temido virus del desfase tecnológico. De todas formas, LucasArts, ante el avance de los competidores, léase «Wing Commander IV», «The Darkening», o más recientemente «Darklight Conflict», ha decidido reforzar a su número uno con una inyección fuerte de vitaminas en forma de texturas, Súper VGA, miles de colores, y partidas multi-jugador.

Los gráficos y el sonido crean una sensación de presión total mientras los combates se suceden a un ritmo trepidante

GRÁFICOS AL DÍA

Es evidente que la clave para no defraudar a la legión de xwingmaníacos era mantener el espíritu del original, y vaya si se ha



Las vistas exteriores ofrecen los combates desde la perspectiva más impresionante, pero no conviene quedarse mucho tiempo en ellas si no queréis quedaros compuestos y sin nave.

Se ha perfeccionado tanto el diseño de las grandes naves, estaciones y plataformas que hasta aparecen numerosos polígonos móviles en forma de radares, cañones, etc.

mantenido. De hecho, los primeros minutos de vuelo nos hacen pensar si no nos han dado gato por liebre. Las mismas cabinas, indicadores, fondos repletos de estrellas con planetas y formaciones galácticas idénticas, etc. Pero allá a lo lejos se empieza a distinguir una inmensa estructura que ya a una enorme distancia se desvela como un Destructor Imperial. Es entonces cuando nos damos cuenta de que esta "actualización" merece la pena. Las naves que antes eran un simple esbozo ahora son un clónico sacado fotograma a fotograma del celuloide. Hay una prueba que no puede ser más concluyente: se coge cualquier vídeo de la trilogía y se deja en pausa en una escena donde se vea claramente un Destructor Imperial y cuando la comparéis con la que inunda vuestro monitor os sorprenderéis ante el magnífico trabajo del equipo gráfico de Mr. Holland.

Por tanto, más de lo mismo. Sí, pero con la espectacularidad multiplicada por diez. Ventajas: los más expertos pilotos podrán ponerse manos a la obra rápidamente, pues los sistemas de propulsión, armamento y escudos, así como la distribución energética entre los mismos, se mantiene inalterable, algo que también se puede decir de las teclas. Inconvenientes: la típica crítica de falta de innovación ahora es más cierta que nunca. Y para los que se estrenen en el pilotaje interestelar, primero que se vayan preparando para quedarse alucinados, y cuando se les pase el mareo, tendrán en las misiones de práctica una excelente escuela de combate donde podrán aprender todos los secretos de la lucha tridimensional sin más barrera física que las demás naves y algún que otro asteroide.

Misiones napoleónicas

Las misiones pueden llegar a una complejidad tal que se puede afirmar, aunque suene a barbaridad, que «X-Wing vs Tie Fighter» es casi un juego de estrategia. La compenetración es imprescindible, y el estudio de tácticas como el ataque selectivo y maniobras de apoyo o distracción os pondrán a la altura del Almirante Ackbar o del Gran Moff Tarkin. Si en el modo de un solo jugador estas novedades de competencia y preconcepción de la batalla generan una adicción inigualable, jugando con hasta ocho amigos vía red, modem o a nivel mundial en Internet, la jugabilidad arrasará con vuestras obligaciones si la responsabilidad no es precisamente vuestro fuerte. Ojo a las traiciones y a las malas artes, descubriréis nuevas facetas en la personalidad de los que creíais vuestros compañeros inseparables y veréis que al lado de la mala uva que pueden tener los oponentes humanos, los rivales controlados por el ordenador son honorables caballeros Jedi.

Ante la importancia que cobran las comunicaciones con el mando de la flota, entre los grupos y, sobre todo, con nuestro hombre-ala, las voces digitalizadas han experimentado una gran mejora en inteligibilidad al incrementar la frecuencia de muestreo en las tarjetas de 16 bit. Los efectos de sonido se convierten en nuestro mejor aliado durante los combates, pues gracias a ellos y a su reproducción con localización espacial podemos sentir cómo se abalanza un caza sobre nosotros, la posición de las naves cercanas en el entorno 3D, la potencia y nivel de daños que los impactos están causando en nuestra nave, etc. Los estremecedores pitidos de aviso del sistema de blancos nos harán sentir esa psicosis que te viene de perlas para estar atento a un misil que se dirige hacia ti.

A POR LAS MEDALLAS

El gran salto en originalidad se ha producido en el carácter de las misiones. Ya no existe un hilo argumental con combates ordenados cronológicamente y accesibles secuencialmente, ahora se puede entrar en las más de 50 misiones disponibles desde el principio, por lo que nos evitaremos esos desesperantes atascos del modo campaña. Con la opción de combate podemos seguir luchando por la aniquilación del malvado imperio como fin e ideología, o también siguiendo los designios de ese otro lado ►

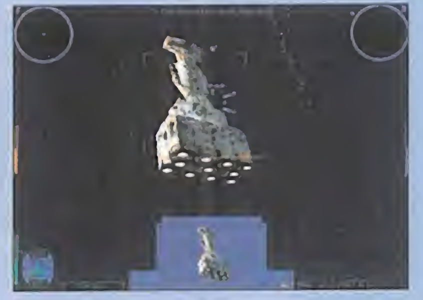


A las naves enemigas y a las luchas fratricidas con oponentes humanos, se puede sumar un tercer motivo de stress total: los asteroides.

Por la gran dificultad estratégica de las misiones tendremos que estar consultando el mapa y la situación de la batalla para no despistarnos.

oscuro que según dicen lleva a la fuerza por el camino más corto y sencillo. Pero ahora lo importante no es el espíritu de ganar la guerra para un bien colectivo, nos debe guiar un egocentrismo total, hay que ser el mejor en las batallas independientes en lucha directa contra oponentes humanos o controlados por el ordenador. Sólo deberemos preocuparnos de nosotros mismos, que se vayan a la porra la Alianza Rebelde y el malvado Imperio. La competición es la palabra clave; los modos melé, torneo y batalla están específicamente diseñados para ir todos contra todos para ver quién es el mejor piloto. Y lo mejor es que dispondremos de varias oportunidades, si destruyen nuestra nave, saltaremos a otra hasta que se acaben las de nuestro bando o equipo, por lo que ayudar a los nuestros es una inversión de futuro. Muchas misiones serán auténticas cacerías que serán ganadas por quien más piezas, es decir, desintegraciones, se cobre. Otras exigirán la más planificada colaboración entre grupos de dos para que entre vosotros y vuestro hombre-ala luchéis por conseguir un mayor número de objetivos, y siempre pudiendo atacar a las naves de los equipos contrarios, que también lucharán por lo mismo.

Busca las 1.001 diferencias



Estas pantallas son el fiel reflejo de los progresos en las texturas aplicadas a modelos poligonales en los cuatro años que han pasado desde la aparición del primer «X-Wing». Más memoria RAM, mayor potencia de los procesadores y tarjetas gráficas y con la ayuda en este caso de las librerías Direct3X de Windows 95, han permitido la progresión que tan evidentemente se aprecia en esta comparación de la Corbeta Corellian. A la alta resolución y paleta de 16 bits de nada menos que 65.536 colores, hay que añadir la optimización del Dithering y de un MIP Mapping que puede llegar a ser kilométrico; incluso cuando una gran nave es sólo un diminuto punto muy alejado de nuestra visión, ya se dibujan todas las texturas. Los efectos de fuentes de luz también influyen decisivamente para llevar a «X-Wing vs Tie Fighter» a la cumbre del realismo gráfico en simuladores de combate espaciales.

TIENE HASTA DEFECTOS

Es posible que algunos nos tachen de exigentes, pero al número uno siempre se le debe pedir lo mejor y por eso sus defectos, por pequeños que sean, saltan a la vista. Vamos allá: faltan secuencias cinemáticas que creen esa atmósfera cinematográfica que tanto gustó en los originales, se ha suprimido de las vistas exteriores la impagable cámara del misil y las explosiones de las naves y plataformas de gran tamaño no es que sean malas, pero como siguen estando en bitmap desentonan bastante, y mientras ver despedazarse a un caza es toda una gozada por el esparcimiento de piezas que incluso tendremos que esquivar, la destrucción de todo un Destructor Imperial o cualquiera de sus similares no es todo lo grandioso que debiera ser dado el enorme esfuerzo que lleva acabar con estas fortalezas espaciales.

A.T.I.





concurso

1UP HIGH SCORE
00 00

HISTORIA DEL VIDEOJUEGO



Este mes la"Gran Historia del Videojuego" avanza hasta la segunda mitad de la década de los 80 . Queremos poner nuevamente a prueba tu memoria y te planteamos una serie de preguntas para que participes en esta nueva convocatoria de concurso.

De entre todos los que averiguéis las respuestas sortearemos 100 juegos de Erbe (10 juegos de sus 10 mejores títulos): Star Wars Rebel Assault II, Dark Forces, Sim City 2000, The Dig, Serie Clásicos: Monkey Island 2, Sam & Max, Indiana Jones an the Fate of Atlantis, Star Wars (Tie Fighter), Star Wars (Rebelt Assault), The Secret of Monkey Island .

Preguntas concurso:

1.- ¿Sabrías decirnos el nombre del fundador de la compañía que en 1985 creó el Amstrad CPC?
2.- 1985 fué el año de aparición de la primera revista de videjuegos en europa ¿sabes cuál es?
3.- En ese mismo año, en SONIMAG se presenta un nuevo modelo de ordenador ¿conoces su nombre?
4.- ¿Sabes el nombre del primer ratón que se lanzó para el Spectrum?
5.- ¿Sabrías qué año se denomina como "El año del software español?
6.- En 1987, Indescomp distribuyó en España un ordenador ¿sabes cuál?
7.- ¿Sabrías en qué año se puso a la venta en primer cd-rom?
8.- En 1988, un estudiante ruso creó el más famoso videojuego de la historia ¿sabes de qué juego hablamos?
9.- La consola Sega Megadrive fué bautizada en Japón con otro nombre ¿sabrías decirnos cuál?
10.- Y para terminar, dinos al menos dos juegos destacados de aquella época.

Bases del concurso "HISTORIA DEL VIDEOJUEGO"

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista MICROMANIA que envíen el cupón de participación, con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromanía; Apartado de Correos 328. 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "HISTORIA DEL VIDEOJUEGO ".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán DIEZ, que recibirá cada uno el siguiente lote de juegos de Erbe para pc: Star Wars Rebelt Assault II, Dark Forces, Sim City 2000, The Dig y serie Clásicos: Monkey Island 2, Sam & Max, Indiana Jones an the Fate of Atlantis, Star Wars (Tie Fighter), Star Wars (Rebelt Assault), The Secret of Monkey Island . El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 25 de junio de 1997 al 28 de julio de 1997.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 31 de julio de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en las páginas de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ERBE Y HOBBY PRESS.





CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Concurso Historia de los Videojuegos

Nombre . . . .
Apellidos . . . .
Dirección . . . .
Localidad . . . .
Provincia . . . .
C. Postal . . . . Teléfono . . . .

Las respuestas correctas son:

1.- . . . . 2.- . . . .
3.- . . . . 4.- . . . .
5.- . . . . 6.- . . . .
7.- . . . . 8.- . . . .
9.- . . . . 10.- . . . .

Leer o Morir. No te quedes atrás.



Dos 5 Manual de Usuario (832 pgs) PVP 4.820 Ptas.
Ref. 1957-X

Todo el conjunto de órdenes que el DOS utiliza para comunicarse con el usuario. Enseña a dominar el bloque de funciones que el sistema ofrece a los programadores para construir y diseñar programas de aplicación, desde los niveles básicos a los más complejos.



Sistemas Operativos (368 pgs) PVP 2.290 Ptas.
Ref. 1920-0

Describe todos los principios fundamentales que inspiran la construcción de los sistemas operativos de los ordenadores. Con numerosos ejemplos y su correspondiente solución y comentarios.



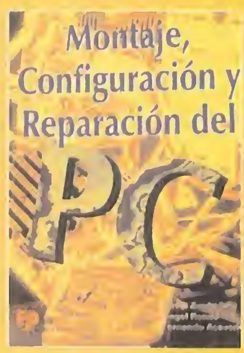
Windows 95 (532 pgs) PVP 4.200 Ptas.
Ref. 2354-2

La primera obra en castellano sobre este entorno operativo. Acerca al lector a todas las posibilidades de uso del paquete, incluidos los programas para comunicaciones y especiales.



Microprocesadores de 32 bits (362 pgs) PVP 2.540 Ptas.
Ref. 1479-9

Proporciona una información clara, sencilla y práctica a los conocedores de los microprocesadores de 8 y 16 bits.



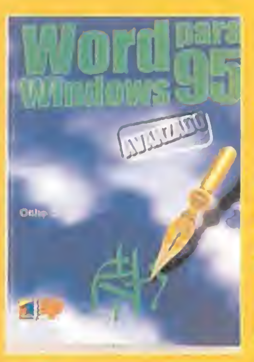
Montaje, Configuración y Reparación del PC (248 pgs) Ref. 2281-3 PVP. 1.890 Ptas.

Permite al usuario de PC elegir y montar su propio equipo, actualizarlo o ampliarlo, y configurarlo adecuadamente, para conseguir de él un alto rendimiento por el mínimo coste posible.



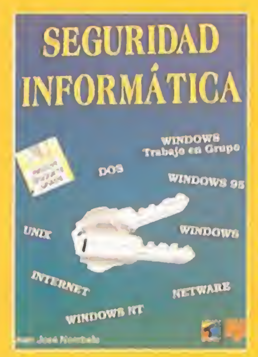
Virus Informáticos (304 Pgs+ Disquette)
Ref. 1799-2 PVP 5.060 Ptas.

¿Qué es un virus? ¿ cómo funciona? ¿cómo se construye? ¿cómo protegerse de ellos?
Este libro responde de forma sencilla y completa a estas preguntas.



Word para Windows 95 Avanzado (752 pgs) Ref. 2355-0 PVP 5.900 Ptas.

Presenta los novedosos conceptos de este procesador de textos. La técnica utilizada en la obra se centra en ofrecer múltiples ejemplos, dando cuerpo y volumen a esta cuidada edición.



Seguridad Informática (incluye disquete) (280 pgs) Ref. 2341-0 PVP 3.000 Ptas.

Conozca cuáles son las amenazadas que acechan a sus datos y las formas de protegerse contra ellas. Incluye disquette con aplicaciones de dominio público.



Excel Office 97 Guía Rápida (328 pgs) PVP 1.995 Ptas.
Ref. 2364-X

Este libro explica de manera breve y sencilla los conceptos y formas prácticas necesarias para diseñar sus hojas de cálculo con Microsoft Excel 97. Los capítulos son fáciles de seguir e incluyen ejemplos prácticos.



Word Office 97 Guía Rápida (336 pgs) PVP 1.995 Ptas.
Ref. 2365-8

Esta guía proporciona las técnicas necesarias para el correcto manejo del procesador de textos Microsoft Word 97 de forma sencilla y detallada, desde los conceptos básicos, hasta las funciones más complejas.



Lab View. Programación Gráfica para el control de la instruumentación. (424 pgs) PVP 3.500 Ptas
Ref. 2339-9

Todas las características del LabView, desde las más simples como estructuras secuenciales e interactivas, hasta las prestaciones más avanzadas CIN (Code Interface Node).



Microcontroladores PIC (192 pgs) PVP 2.300 Ptas.
Ref. 2373-9

Esta obra, verdadero manual del usuario de los circuitos PIC 16CXX, le suministra todas las informaciones útiles y necesarias para conocer y utilizar estos originales microcontroladores



C ++ STL, plantillas, ... (256 Pgs) PVP 2.500 Ptas.
Ref. 2362-3

En C++ existen ciertas normas de estilo que se desprenden tanto de la sintaxis del lenguaje como de prudentes decisiones de diseño íntimamente relacionadas con la Tecnología de Objetos.



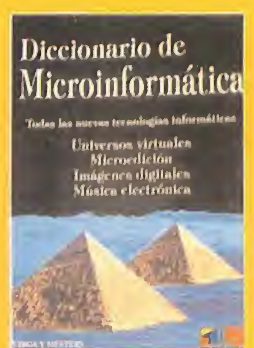
Power Point para Windows 95 (248 pgs) PVP 2.500 Ptas.
Ref. 2342-9

Este excelente programa le permite realizar presentaciones electrónicas de calidad profesional sin hacer grandes esfuerzos. Una obra eminentemente práctica, con múltiples ejemplos.



Access Office 97 Guía Rápida (312 pgs) PVP 1.995 Ptas.
Ref. 2372-0

Este libro le permitirá manejar Access 97 de forma sencilla y en poco tiempo; para ello se describen paso a paso los principales procedimientos, ilustrándolo con ejemplos y figuras.



Diccionario de Microinformática (552 pgs) PVP 4.675 Ptas.
Ref. 2328-3

Explica con claridad los conceptos utilizados en el ámbito de la microinformática y otras disciplinas afines. Dirigido tanto a principiantes como a personas expertas.

Selección de Libros de Informática



Internet (752 pgs + disquette)
Ref. 2334-8 PVP 5.800 Ptas.

Este libro cubre distintos niveles de experiencia, desde el neófito hasta el experto, atendiendo a las inquietudes y necesidades del usuario de América Latina y España. Incluye disquette.



Diccionario de Informática Inglés-Español-Francés (784 Pgs)
Ref. 1413-6 PVP 4.690 Ptas.

Más de 11.000 términos utilizados en informática, telecomunicaciones, automatización, microinformática, tratamiento de textos, etc. Incluye abreviaturas.



Programación C++ (446 Pgs)
Ref. 2217-1 PVP 4.100 Ptas.

Destinado a quienes deseen profundizar en la programación en C++. Muestra, no sólo la sixtasis y uso del lenguaje, sino todas sus numerosas funciones y aplicaciones.



Programación Orientada a Objetos en C++
(336 pgs) Ref. 2056-X PVP 3.040 Ptas.

Indice extractado: Conceptos básicos. Donde C y C++ difieren. Entrada y salida de datos. De la objetividad de lo racional. Funciones virtuales. Conclusiones. Anexos.



Comunicaciones: Interfaces, módems, redes, normas y protocolos (266 pgs)
Ref. 1773-9 PVP 3.010 Ptas.

Indice extractado: Interface. Sistemas de conmutación. Modems, qué y cómo son. Multipunto y multiplexores. Protocolos. Redes. Métodos de transmisión. Centrales privadas. El teleproceso.



3D Studio, Animación y proyectos de Diseño
(464 pgs) Ref. 2122-1 PVP 4.190 Ptas.

Indice extractado: Diseño de formas planas. Generación de sólidos. El 3D Lofter. Creación y transformación de materiales. Animaciones en el 3D Studio.



3D Studio Diseño de Imágenes Fotorrealistas 3D
(444 pgs) Ref 2121-3. PVP 3.850 Ptas.

Iniciación al 3D editor. Creación y modificación de entidades en el 3D editor. Cámaras, luces, transformación final del diseño. Funciones auxiliares de diseño en el 3D editor. Técnicas de asignación de materiales.



Turbo C ++ (806 pgs)
Ref. 2036-5 PVP 4.580 Ptas.

Una guía completa de Turbo C, tanto del lenguaje y del compilador, como del entorno de programación. Se hace hincapié en la importancia de saber resolver problemas y cómo afrontarlos.



Disco Duro (320 Pgs)
Ref. 1638-4 PVP 3.430 Ptas.

Ayuda al usuario a obtener el máximo partido de disco duro de su ordenador, a resolver muchos problemas, a optimizar su uso, a realizar copias de seguridad, a ejecutar el software residente, etc.



IBM-PC y Compatibles (168 pgs)
Ref. 1645-7 PVP 1.740 Ptas.

Destinado a aquellos usuarios que desean saber toda la filosofía en la que se basa la pareja PC-DOS y los principales elementos mecánicos del equipo y de acceso al ensamblador.



Modems, Todo sobre Telecomunicaciones
(396 pgs) Ref. 1977-4 PVP 3.010 Ptas.

Sistema actual de las comunicaciones por módems, centrándose especialmente en las redes que ya funcionan a pleno rendimiento en España. Incluye la lista actualizada de los BBS-FIDO de España y todos los recursos disponibles en redes de comunicaciones.



Las 15 Primeras Horas ... DeluxePaint II
(160 pgs) Ref. 1973-1 PVP 2.400 Ptas.

Dominará sin esfuerzo el 80% de las posibilidades que ofrece este programa. Recomendada para usuarios de cualquier versión.

PEDIDOS: Teléfono (91) 654 61 64, Fax (91) 654 72 72 , E-mail pedidos@hobbypress.es
o envíanos el cupón por correo a: Hobby Post, Calle Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid.

Plazo de entrega: 10 - 15 días. MM

DATOS PERSONALES

Nombre.......................... Apellidos..........................
Dirección..
Localidad .... C.Postal..........................
Provincia.......................... Teléfono ....

FORMA DE PAGO

❑ Adjunto talón a nombre de Hobby Post
❑ Con cargo a tarjeta de crédito VISA
Número ______________ Fecha caducidad ______

TITULO DEL LIBRO	REFERENCIA	P.V.P.
	G. Envío(*)	
(*) 1 libro: 300 Pts; 2 libros: 450 Pts; 3 libros o más: 550 Pts	Total Pedido	

MANIACOS DEL CALABOZO

Si os habéis parado a mirar el calendario os habréis percatado de un detallito. ¿No? Miradlo atentamente: eso es, donde antes había una indiscutible "n" ahora aparece, inéquivocamente ante nuestros ojos, una "l". ¿Qué podrá significar ese signo de los dioses? ¿ Acaso que Junio ha dejado paso al más querido mes de Julio?

Por supuesto, tal lectura será suficiente para la mayoría de los mortales. Pero, para los más avezados de ellos, trae unas implicaciones básicas: el paso de un mes a otro supone una nueva cita con los Maniacos del Calabozo. Y aquí estamos para cumplirla, con más ganas que nunca, ya que se avecinan "vacas gordas".
En fin, no saltéis de alegría: las "vacas gordas" a que me refiero tienen forma de tiempo para jugar, y no de enorme elenco de novedades. Es más, ni siquiera me atrevería a hablar de tal, cuando no hemos recibido noticias de los esperados, entrando en fase de ansíados, «Ultima IX» y «Lands of Lore II». Y la verdad es que me resisto a repetiros la oferta de aventuras disponibles, que es inamovible de un mes para otro, como le ocurre a nuestra maravillosa Calabozolista. Así pues, permitidme que no diga una vez más que «Anvil of Dawn», «Daggerfall», «StoneKeep», «Dungeon Master II» y alguno que otro más esperan con avidez vuestra presencia en su interior.
¿Qué más os puedo decir que no sepáis? Nada en este momento. Y por esta poderosa razón, lo adecuado es permitir la disertación de los demás miembros de la reunión.

OTROS MANIACOS.

José, el hijo repudiado, escribe desde Málaga para hacernos llegar una historia que se ha inventado para hacernos llegar su problema. Y es que el tal le tiene mortalmente aburrido.
Se refiere a **«Dungeon Master II»**, en concreto, a la acción necesaria para conseguir la cuarta parte de la llave del Clan, que como nadie ignora está sobre una mesa giratoria, que opta por hacerlo cuando nos acercamos a ella, de tal suerte que se lleva la citada parte al otro extremo, dejándola fuera de nuestro alcance.
En fin, un problema ya resuelto en otras ocasiones. Si José se dedicara a repasar su colección de transcripciones de nuestras reuniones, en vez de a bostezar de aburrimiento ante un atasco, conocería la solución ante la irritante circunstancia. Que no es otra que depositar una moneda en el lado cercano a nosotros: al hacer ello, aparecerá el espíritu de un vendedor, que comerciará con nosotros y nos cederá la parte final de la llave.
¿Satisfecho? Bueno, parece que los votos de José se dirigen, por parejas, a «Dungeon Master II», «Eye of the Beholder II» y, que no falte, «Lands of Lore». Ah, lo de hijo repudiado va por la carencia de apellido en tu carta, por lo que deduzco que no te debe gustar mucho.
Curiosamente, seguimos en Málaga, aunque nos toca un traslado a un mundo lejano, ni más ni menos que a **«Pagan»**, juego de la serie Ultima, que es sacado a colación por Enrique Fernández Castillo, alias Kladius, guerrero de Britannia. Me gusta tu nombre de batalla.
La petición de ayuda se dirige a los amigos "de todo el universo material" –o sea, vosotros– "e inmaterial" –o sea, yo–. Y versa de la daga que le es solicitada por Vividos, el Nigromante, y que se ha de recuperar de los aposentos de Mordea. Enrique, o más bien su alter ego informático, ha obtenido de Aramina, sirvienta de la Tempest, la llave del cofre que la contiene. El problema es entrar a la habitación en que está el cofre, ni más ni menos que los aposentos de Mordea.
La respuesta te llega desde el universo inmaterial, y es tan simple como entrar en la habitación cuando Mordea esté durmiendo, eso sí, con educación, sin hacer ruido que la despierte, lo cual te exigirá no separarte mucho de la pared ni pisar la alfombra. Por cierto, para entrar al dormitorio no busques la llave muy lejos... del mismo.

CALABOZO Lista

Quien observe la lista del mes pasado podrá constatar que sólo repite uno de sus miembros, y ni siquiera en el mismo lugar. Desaparece tras una larga estancia «Anvil of Dawn», esperemos que por poco tiempo; y entra por primera vez un JDR clásico como es «Wizardry Gold», versión mejorada del «Wizardry VII: Crusaders of Dark Savant». «Shadowlands» también se asoma por la lista, en compañía del inolvidado e inolvidable «Serpent Isle». ¡Hombre!, y tenemos como número 1 a un viejo conocido: «Pagan». Por lo menos no es «Lands of Lore».

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL

1• Ultima VIII: Pagan
2• Lands of Lore
3• Ultima VII: The Serpent Isle
4• Wizardry Gold
5• Shadowlands





Nota importante

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID.
No olvidéis indicar en el sobre **MANIACOS DEL CALABOZO**.
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
maniacos.micromania@hobbypress.es

Las otras preguntas que formulas no las encuentro dignas de atención de ninguno de los universos mencionados: todo lo sabrás en su momento. Cinco de los puntos de Enrique encuentran este mes refugio en las zarpas de «Ultima VIII: Pagan», yendo el restante para, claro, «Lands of Lore».

Y reproduzco su hermosa frase de despedida: "Que los vientos de la magia soplen en vuestro sentido eternamente".

Paso a otro maniaco: Nils Wiesenthal, de Oslo (Noruega). Que no, hombre, es de Jerez de la Frontera (Cádiz), aunque vaya usted a adivinarlo con ese apellido. Ni siendo Ferhergón. Lo divertido es que Nils se ha ido aún más lejos que Noruega para pasar el rato: a la Isla de la Serpiente –**«Serpent Isle»**–, aunque tal vez no haya llegado allí por su propia voluntad.

Tal JDR es su preferido de entre el Ultima Pack, que acaba de adquirir. Y confiesa que se ha metido en un lío y ha empezado "a rotar en el mismo lugar como una peonza", cosa cuanto menos mareante. Aunque el paradero habitual de esta clase de juegos es su cajón, a Nils le da pena abándonarlos sin más tras todo el esfuerzo realizado.

Y después de este chantaje emocional a que nos somete, plantea sus preguntas, que espero que algún maniaco compasivo tenga a bien responder. ¿Qué hay que coger en la pesadilla?, ¿a dónde se trasladan las cosas del inventario después de meterse en la fogata y volver a la realidad?, ¿hace falta llevar únicamente el espejo? Estas cuestiones son las que le resultan más acuciantes, pero no las únicas.

Procedo con el siguiente pelotón: ¿dónde están las mazmorras superiores? (–supongo que sólo hay unas–, ¿dónde está el puente para llegar a la isla de los otros magos?, ¿dónde está el tesoro del pirata? Bueno, pues a ver si alguien se aclara y nos responde a alguna incógnita. No creáis que no me he fijado en el tremendo éxito que tienen las preguntas sobre **«Serpent Isle»**: cuidado que se han formulado cantidad en estas líneas. Y todavía nadie ha tenido la amabilidad de contestar alguna.

Como suele ocurrir en ocasiones como la vivida, los puntos de Nils van repartidos a «Serpent Isle» y «Pagan». Se cierra su intervención con otra duda más, creo que compartida por los demás miembros de esta cofradía: ¿cuándo se editará o lanzará el tan cacareado «Ultima IX»?

Estoy un poco harto de los e-mail-maniacos. Que sí, que me parece bien que utilicéis tan cómodo medio, pero eso no os da permiso para saltaros el protocolo de presentaros con vuestro nombre y lugar de residencia. Y es una pena, porque llegan contenidos muy interesantes. Sin embargo, he de negarme a dar cabida a estos maniacos "pseudonímicos" o anónimos, a menos que respondan alguna de las cuestiones de interés general para los demás. Ya sabéis, Necromancer, Loodrinker, Daloar y demás. Las cosas se hacen como Andrés "Huevo" Guiroy, que llega desde Posadas (Argentina), hogar de las cataratas del Iguazu, ni más ni menos. Qué envidia, tú. Se declara maniaco de los JDRs y sostiene que esta "religión" trasciende fronteras. Por supuesto, trasciende todo tipo de los débiles límites que los seres humanos se interponen entre sí. Pero no retrasemos más sus preguntas.

En **«Elvira II»**, cómo conseguir que el cura trace el círculo de sangre. Fácil, háblale de Cerberus y pídele que te pinte el pentáculo, que no círculo. Si pasa de ti, vete a hablar con el indio primero y pregúntale qué debes hacer para eliminar a Cerberus: cuando consigas que te hable del cura, éste ya estará en mejor disposición para hacerte caso.

La segunda pregunta sí que es exótica: sobre **«Ishar III»**, qué hacer para matar al feroz dragón que hay al final. Macho, creo que eres el primero que llega tan lejos. Suerte con la respuesta.

Respecto a si se puede considerar «Dragon Lore» como JDR, hombre, pues no sé... pero ¿de verdad, te importa? Una respuesta rápida: si nos atenemos al criterio de aumento de experiencia de los personajes, no es un JDR. Puntos desde Argentina, igual de valiosos que los españoles, para «Ultima VII» (4), «Pagan» (1) y «Elvira II» (1).

Cierro con un chiste de idéntica procedencia, que no sé si encontrará igual aceptación en todo el territorio: "¿ por qué no hay más árboles en España? Porque los gallegos (?) están buscando la raíz cuadrada." Y el próximo mes, más.

Ferhergón

NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO.** MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO.También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

SPIDER

PLAYSTATION

Estos son los passwords para que podáis visitar sin problema alguno todos los niveles de este arácnido juego. Aquellos cuyo nombre comienza por un asterisco, son los niveles secretos:

LABORATORY:
Lab. Floor: IFMLC 939GP R8F3B F7KT1
Sinks: CHMLC 939GP R8F3L WGTS3
Lab. Top: 86MLC 939GP R8F3V FQ5S4
* 70's Room: FW1MC 939GP R8F3B F7KT1

FACTORY:
Boxes: FW1MC 939GP R8F36 DTTS3
Conveyors: BSRMC 939GP R8F3V TKKT1
Machine Room: WDRQC 939GP R8F3L M8S95
*** Tubes:*** 8WV5L 939GP R8F36 DTTS3
Mechanical Arm Boss: 8WV5L 939GP R8F3G 1QJB4

CITY:
Down the Street: 9WV5L 939GP R8F3L RT6S4
Side of Building: 6SXXS 939GP R8F3L RT6S4
Park: W9PNT 839GP R8F3B 9LVS3
*** Under the Street:*** N7KB3 Y19GP R8F3V 95HR5
Along the Street: N7KB3 Y19GP R8F3G GK4T3

MUSEUM:
Display Cases: P7KB3 Y19GP R8F3B PFGC3
Volcano: G7KB3 Y11GP R8F3B PFGC3
Dinosaur Bones: H7KB3 Y1QFPR8F3Q XSDS4
Model City: J7KB3 Y1GWP R8F31 766D1
*** Temple:*** K7KB3 Y1B15 S8F3Q XSDS4
Museum Boss: K7KB3 Y1B15 S8F3B TQBB4





SEWER:
The Wells: V7KB3 Y1B15 S8F3Q S7QC1
Along the Sewer: W7KB3 Y1VBV P8F3L C1M95
Food Carton: X7KB3 Y1VLN 7BF31 CH1C3
Up the Well: Y7KB3 Y1VV1 6QF3Q S7QC1
*** Ryan's World:*** Q7KB3 Y1LDR TQD3V KCDT1

EVIL LAB:
Circuit Boards: Q7KB3 Y1LDR TQD3L CQSR3
Lab. Top: R7KB3 Y118H 56T1W TY4R4
Hard Drives: S7KB3 Y118H 56T1T CQSR3
*** Brian's Folly:*** T7KB3 Y118H 56T1F NY4R4
On the Ceiling: T7KB3 Y118H 56T1T C4LD1
*** Kip's Bonus:*** 68KB3 Y118H 56T15 1P6C4
Brain Boss: 68KB3 Y118H 56T1T MVM35

INTERSTATE'76

PC CD

Mantened apretadas las teclas CTRL y SHIFT mientras tecleáis los códigos que a continuación os damos:

GETDOWN: Todos los coches comienzan a atacaros. En el momento en que muráis, habréis completado la misión –sólo durante el modo de viaje–.
WIGGLEBURGER: La pantalla comienza a temblar.

PRIVATEER 2: THE DARKENING

PC CD





Durante el vuelo, presionad ALT y N para acceder a la pantalla de navegación. Teclead "F" y a continuación uno de los siguientes códigos, respetando todos los espacios:

NO TALENT: Invulnerabilidad.
REP ME UP: Repara las armas y los escudos.
PETY PETY: Rellena los tanques de fuel.
CHILL OUT: Enfría los láseres.
NAPALM: Misiles ilimitados.

DEATHDROME

PC CD





Aquí tenéis los passwords para cada nivel:

THE ABYSS: 2REVOLT
THE OUTPOST: 3ACCUSED
CITADEL: SHORT4TIME
THE INFERNO: 5GETAWAYS
THE WALL: BOLT6DOWN
THE SPIKE: ARREST7
PURGATORY: LASTMEAL8



European Net Meet **4.0**



Londres, jueves por la tarde. Allí nos esperaba Darrin -organizador- para llevarnos hasta un pueblecito situado al Suroeste de Inglaterra llamado Guilford. Podríamos decir que es muy típico y muy bonito, pero la verdad es que ni lo vimos. Estuvimos los tres días encerrados en un hotel frente a nuestros ordenadores, mejor dicho, sentados en las cabinas de nuestros aviones..

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
Micromanía
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes,
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS.
Tambien nos podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es



Micromanía en su primer **Net Meet**

Todo empezó el día que a través de Internet nuestros amigos editores de la revista Enemy Lock On nos invitaron a participar en el cuarto encuentro anual de simuladores de combate aéreo en red. Enemy Lock On es una revista enteramente dedicada a la simulación de combate aéreo seria con una calidad excepcional sólo empañada por lo irregular de su tirada –a veces pasan varios meses entre un número y otro–. Como dato sirva deciros que algunos de sus redactores son los autores de la Guía oficial estratégica del «EF2000», un libro de más de trescientas páginas donde se reflejan todos los aspectos técnicos de este magnífico programa, así como trucos, consejos y verdaderas lecciones magistrales sobre su uso.

Micromanía no podía dejar pasar la oportunidad de vivir en directo uno de los famosos "Net Meets" de los que tanto os hemos hablado en estas páginas y nos enviaron a nosotros a cubrir el reportaje y tratar de mantener bien alto el pabellón español.

LOS PARTICIPANTES Y LOS EQUIPOS

Un total de veinte personas se reunieron para disputar los cielos de sus ordenadores durante el fin de semana. Venían de todas partes de Europa, en su mayoría de Inglaterra, pero también los había de Alemania, Francia y España, por supuesto. "Mad Max" y yo estábamos encantados de poder conocer por fin a gente con la que habíamos estado volando a través de Internet durante mucho tiempo y con la que nos habíamos estado enviando mensajes sobre todo tipo de temas referentes a la simulación de vuelo informática.

Estaban Jüergen "Blindbat" Breidenstein de Alemania, probador de simuladores reales militares para el ejército alemán. Jüergen "Darkman" Ambrosy, piloto de Mig-29 de las Fuerzas Aéreas de Alemania del Este. Geoff "Tits Up" Lewis, Mark "Teale" Taylor, Dominic "Col. Killerz" Silk, redactores de la revista Enemy Lock On y los mejores pilotos de «EF2000» que os imaginéis. Y muchos otros hasta un total de 20 amigos/enemigos encarnizados.

Todos se habían traído sus ordenadores –algunos hasta un par de ellos– y la configuración típica era Pentium 200 con aceleradora gráfica 3D, monitor de 15" –aunque algunos trajeron monitores de 20"– y Sound Blaster 16 ó 32 y tarjeta de red. Por supuesto, todos traían Joysticks con mando de acelerador y pedales, y como dato curioso os diremos que, salvo dos excepciones, todos los demás eran Thrustmaster modelo F-16 FCLS y acelerador TQS... de lo mejorcito...

Geoff Lewis y Jürgen Breidenstein trajeron un par de concentradores de red para conectar todos los ordenadores entre ellos y varios manojos –aunque parecían kilometros...– de cables de distintos tamaños para terminar de ponerlo todo en marcha.

El hotel proporcionaba una sala de reuniones grande y mesas y sillas para acogernos a todos, y os podemos asegurar que la puesta en marcha –montaje de mesas incluido– de todo el sistema el viernes por la mañana no nos llevó más de un par de horas.
Mención especial merece el sistema de comunicaciones diseñado y creado por Darrin "Emperor" Manning que nos permitió estar conectados entre nosotros sin necesidad de gritar y que le dio a la simulación la verdadera sensación real de "estar ahí".
Básicamente, consiste en un mezclador de sonido conectado a unos cascos estéreo con micrófono –uno para cada participante– y conectado a las tarjetas de sonido de cada PC lo que nos permitía oír el juego a través de los cascos y también a los otros participantes, de tal manera que podíamos comunicarnos entre todos. El sistema era tremendamente flexible y daba la posibilidad de aislar canales para evitar –si fuese necesario– la comunicación entre dos escuadrones distintos, pero sí permitirla entre los integrantes de cada escuadrón.
Definitivamente el sistema de comunicaciones fue una de las estrellas de la reunión.

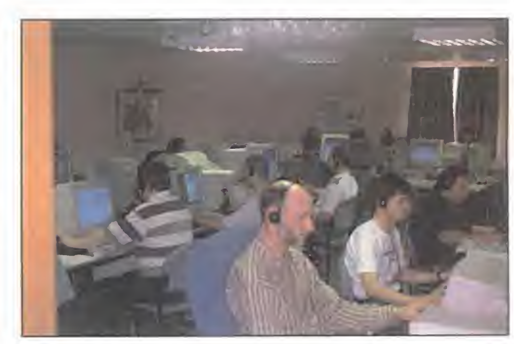
LA SIMULACIÓN

El programa elegido para esta reunión fue el «EF2000» debido a sus excepcionales características como simulador de combate y a su magnífica estabilidad para ser jugado en red por hasta ocho jugadores a un tiempo. Poco os puedo decir del «EF2000» que no os hayamos contado en estas páginas, pero sí os puedo asegurar que volado por ocho personas simultáneamente se convierte en una experiencia que sobrepasa todo lo que os podáis estar imaginando en estos momentos. La posibilidad de volar con un escuadrón real y no con wingmans controlados por el ordenador que sólo entienden un par de ordenes básicas y que tienen tendencia a suicidarse, hace que el juego alcance una dimensión estratégica sin precedentes.
Como anécdota os contaremos que estuvieron de visita un par de personas de DID en Inglaterra del departamento de desarrollo que nos dejaron una beta de la versión Graphics Plus del «EF 2000» que estará disponible a finales de Junio. Este nuevo parche no cambia nada las características del programa, pero si eres el afortunado



Nuestros aguerridos redactores vestidos para la ocasión.





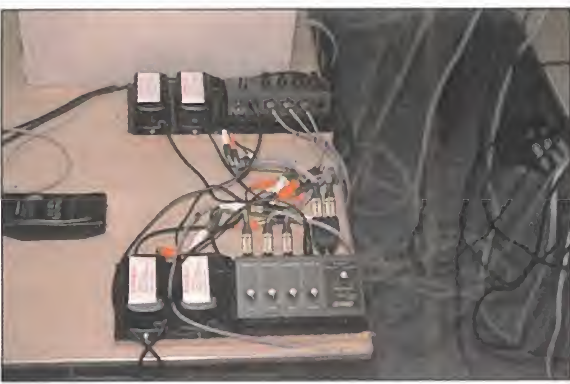


Mark "Teal" Taylor da las última instrucciones a su grupo de ataque antes de despegar.



"Sharky" dispuesto a no dejar nada vivo sobre este aeropuerto. Su misión residía principalmente en "limpiar" la zona de posibles antiaéreos para que luego llegase la artillería pesada.

Ésta era la "cabina" de uno de los participantes de Micromanía. ¿Adivináis de quién?



Así era el sistema de comunicación de vuelo... Realmente impresionante, ¿verdad?



poseedor de una tarjeta aceleradora 3D del tipo Rendition o del tipo 3DFX/Voodoo entonces verás un mundo enteramente nuevo ante tus ojos. Un mundo de humo transparente y efectos climatológicos perfectos. Un mundo de vuelos rasantes sin ver el suelo convertido en una colcha de cuadradillos, sino en algo aún más real. A parte de las explosivas mejoras gráficas, la versión Graphics Plus mejora la fluidez del juego. En un Pentium 133 con el aire lleno de aviones y misiles enemigos la pantalla se desliza como la seda sin dar ningún salto, ¡¡ninguno!!

No podemos esperar hasta la salida de esta nueva versión, que será gratuita, pero –os lo recordamos– sólo válida para los que tengáis una aceleradora 3D de los tipos antes mencionados.

LAS PARTIDAS

Una vez todo estuvo instalado el viernes por la mañana, se hizo una reunión para presentar a todo el mundo, para preparar los equipos y para dar instrucciones de manejo del sistema de comunicaciones y de la red a todos los pilotos. Se insistió mucho, y con razón –como luego pudimos comprobar–, en que cuando vuelas en red debes ser más cauto y conservador que cuando vuelas solo. En efecto, si estás volando sólo en tu casa y te estrellas o te derriban, vuelves a empezar y no hay mayor problema. Mientras que si te ocurre lo mismo en una partida con otras personas, te tendrás que esperar de brazos cruzados hasta que todos terminen, y tal y como os vamos a contar ahora, eso puede significar mucho tiempo.

Mención especial merece el sistema de comunicaciones que permitió estar conectados sin dar gritos a través de la sala

Muchos estaréis pensando que un Net Meet es como un campeonato que enfrenta todos contra todos para ver quién es el mejor. En parte tenéis razón, pero sólo en parte. Las partidas uno contra otro se realizaban por doquier como calentamiento o para zanjar apuestas y desafíos. Las partidas de varios contra varios no funcionan bien pues terminan convirtiéndose en una secuencia repetitiva de "..yo disparo al que tengo delante justo para ver cómo alguien me dispara a mi y a su vez es disparado por otro..." y así hasta la ►

Flaps arriba Flaps abajo

Este mes de nuevo lo dedico a resolver vuestras dudas, que siempre son interesantes...: Antonio Rubira me envía un correo electrónico preguntando qué simulador de vuelo de los que se avecinan en un futuro es el que yo le recomendaría. Pues bien Antonio, si lo que te gusta por lo que veo es la estrategia, y la simulación realista, y los gráficos te importan menos, la elección es fácil. Tal vez lo mejor que va a salir en este aspecto sea el «Flying Nightmares II». Este juego presentará un editor de campañas de lo más completo, con múltiples posibilidades de configuración, no sólo de los aviones, sino de los soportes de tierra. No sabemos cuando estará este sim en el mercado, pero tal vez merezca la pena esperar. Aun así, y si te das prisa, es posible que todavía encuentres en las tiendas un simulador algo viejo, pero que sigue siendo bueno y realista. Es el «AV8B». Un sim del Harrier donde la misión es conquistar la isla de Timor. Los gráficos no son de los buenos, pero la simulación, y sobre todo el modo de campaña, es muy bueno, y tal vez con un poco de suerte lo encuentres con el precio bastante rebajado puesto que ya tiene sus añitos... Tu idea de crear un solo CD para los programas de simulación es buena, pero los sim no son los únicos juegos, y lectores de múltiples aficiones hay muchos... Suerte por ahí arriba.

C.U. Weimer de Barcelona, pregunta cómo poder calibrar el joystick para el «EF2000» de la mejor manera. Lo primero que tenéis que hacer es calibrarlo en el apartado "config" del directorio «EF2000», es decir, sin llegar a entrar en el juego. Una vez en el juego, la pantalla de configuración –tecla de la izquierda del número 1– tiene la posibilidad de regular la finura de la respuesta del mando. La situación más real es ponerla al máximo. Es verdad que entonces el avión es menos controlable, pero es que nadie ha dicho que un avión de combate tenga que ser fácil de controlar. Sólo de esta manera, el avión se comportará de la manera más realista y se puede llegar a valores de 9G. Por supuesto, si quieres notar las Gs, deberás activarlas en el panel de control que hay en esa misma pantalla. Pero no es el mando de control el que hace que el avión gire mejor o no lo haga, eso es siempre un valor fijo determinado por el programa y que debe ajustarse a las curvas de envolvente/energía del avión real. Si tu amigo te gana volando con el teclado, una de dos, o él es un AS, o tú debes practicar aún mucho más. También busca gente para poder volar en red: **weimer@redestb.es**. Espero que encuentres gente para volar en red, suerte...

Alejandro Márquez nos escribe desde Madrid para saber cómo poder defender al C3 Galaxy con el F22 de Novalogic. La defensa de aviones grandes –bombarderos, cargueros, etc.– es una de las operaciones más complejas que existen, pues son aviones muy vulnerables debido a su escasa movilidad y su gran facilidad de detectarlos. La mejor defensa consiste en atacar tú a los aviones que se acerquen a tu protegido, impidiendo de esta manera que se acerquen a una distancia mínima, por debajo de la cual los misiles de los bandidos pueden hacer blanco sobre el Galaxy. Esto te obligará a controlar tu radar constantemente y según divises algún enemigo, interceptarlo lo más rápidamente posible, y luego regresar cerca del Galaxy hasta nueva alerta. De todas formas te propongo un reto: ya que dominas tan bien el F22 de Novalogic, ¿por qué no pruebas algún sim más real y más difícil? La base y los conocimientos parece que ya los tienes... Inténtalo, merece la pena.

saciedad. Divertido, pero poco gratificante. Realmente con un sistema de inteligencia artificial tan brillante como el del «EF2000» y modo de campaña dinámico tan poderoso como el "Wargen" la mejor manera de difrutar del «EF2000» en red es volando campañas de larga duración. Aquí no nos andábamos con bromas... Niveles de realismo al máximo, nivel de dificultad –el más alto–... el resultado: partidas que podían llegar a durar mas de tres horas cada una.

Una partida típica comienza reunidos todos alrededor del ordenador del líder de vuelo para preparar la misión. Un grupo de cuatro hará funciones de escolta bajo el control de su propio líder y el otro grupo de cuatro hará funciones de ataque a objetivos bajo el mando de otro líder de vuelo. Las comunicaciones entre ambos escuadrones se harán sólo a través de los líderes para que no haya demasiada "charla" en el aire. Se planifican cuidadosamente las rutas de vuelo –hubo alguien que incluso trajo un enorme mapa militar de la peninsula de Escandinavia para dar más ambiente– y se despega. Primero los escoltas que treparán hasta los 40.000 pies en perfecta formación –algo mucho más difícil de lo que parece– luego despega el grupo de ataque y quince minutos después nos reunimos todos alrededor del avión cisterna para repostar. A partir de aquí los escoltas acelararán para situarse frente al grupo de ataque y dos "suicidas" del grupo de ataque –normalmente "Sharky" y "Mad Max"– se "zambullirán" hacia el objetivo para limpiarlo de antiaéreos y facilitar las cosas a los atacantes.

"Realmente estábamos allí, sobre el Mar del Norte, cazando SU-35 soviéticos... Nada de simulación..."

El tiempo de vuelo hacia el objetivo es largo –más de cuarenta minutos– y los escoltas ya se han encontrado con problemas, agotado el armamento y vuelven a alguna base aliada para repostar y rearmarse, mientras que el grupo destinado a limpiar las defensas del objetivo está en plena faena, esquivando misiles y devolviendo el fuego. En estas circunstancias es vital una buena comunicación entre los pilotos para saber en todo momento qué está haciendo tu compañero, si puedes ayudarle, o qué misil ha disparado y hacia qué blanco para evitar que malgastes uno en un objetivo que ya está sentenciado.

El equipo de limpieza antiaérea se retira para rearmarse y el grupo de ataque pasa a machacar las posiciones enemigas contundentemente. Puede ocurrir que el objetivo a atacar sea un aeropuerto que tenga otro cercano que sin duda enviará refuerzos, por lo que el proceso de atacar, volver a repostar y volver a atacar se repetirá varias veces y cada vez será distinto. Al final hemos limpiado los dos aeropuertos. La misión ha durado casi tres horas y sólo hemos perdido tres hombres. Una rápida reunión para ver los resultados de la misión, un paseito por el cuarto de baño..., alguna cerveza que otra..., y vuelta a la carga.

Y así durante los tres días hasta ganar la campaña dos veces seguidas. Entre medias, mucha conversación divertida, muchos refrescos y alguna que otra cerveza. Toneladas de patatas fritas, doritos, fritos, y gusanitos de queso, así como galletas y todo tipo de chocolatinas. Comer, lo que se dice comer, comimos poco. El desayuno y la cena –unas diez horas después– durante las partidas, si alguien se acordaba –las menos de las veces–, bajábamos a un Burger a por comida para todos o encargábamos unas pizzas.

En los descansos probábamos nuestras habilidades contra otros paricipantes no sólo con el «EF2000». También se voló el «SU-27» –hasta que Jüergen "Darkman" nos explicó que no había nada que hacer contra él–, «X-Wing vs Tie Fighter», «Interstate 76» y –¡cómo no!– también un poco de «Quake».

En definitiva, un fin de semana inolvidable en el cual hemos hecho nuevas amistades para siempre, donde hemos mejorado tremendamente nuestros conocimientos de vuelo y donde la palabra simulación ha carecido de significado para todos puesto que en ningún momento nos hemos sentido "simulando" nada. Realmente estábamos allí, sobre las aguas del Mar del Norte, cazando SU-35 soviéticos durante muchas horas. Y el sentimiento era real. Tal y como le dijo Rick "Spamhead" a uno de los camareros del pub del hotel cuando nos preguntó asombrado si realmente nos reuníamos durante tres días para matar marcianos y jugar a videojuegos.

"...Videojuegos?... No, no jugamos a videojuegos. Realmente, estamos evitando que los rusos invadan Europa..."

Esta respuesta tan flemática y tan británica tan sólo provocó miradas respetuosas de asentimiento entre los que estabamos allí y dejó al camarero absolutamente convencido de que en realidad no eramos más que una mandada de chiflados a los que alguien había abierto la jaula un ratito.

Queremos agredecer desde estas líneas a la revista Enemy Lock On la magnífica acogida que hizo a los dos representantes de Micromanía y la perfecta organización del evento. Un saludo desde aquí para todos ellos y esperamos que sean ellos nuestros invitados próximamente aquí en España.

G. "Sharky" C.
A. "Mad Max" C.



NEXUS XXI

Susan parecía no haber notado "la limpieza" a la que un par de horas antes se había sometido en el "sistema Mz-R30"'. El nombre me recordaba un antiguo walkman "mini-disc" de la empresa Sony, fabricado allá por el año 1.997, pero no tenía nada que ver. Aquel –el viejo reproductor de minidiscos magneto-ópticos–, se limitaba a grabar y reproducir la música que se le introducía dentro –Jean-Michelle Jarre, Pet Shop Boys, Green Day o The Ramones, fueron los culpables de haberme tenido que comprar más de una decena de auriculares, ¡siempre me encantó la música a alto volumen!–. Éste –el sistema "Mz-R30" o "cabeza borradora", como solíamos llamarle en la factoría–, se dedicaba a descongestionar las "mentes saturadas", a escanear el interior de nuestras "cabecitas", y a la minuciosa tarea de limpieza y reordenación de los datos que allí encontraba, procedimiento necesario –al menos eso nos habían dicho–, para que nadie sufriese un "parón cerebral", que podía producirse por múltiples causas: stress, intenso trabajo, emociones fuertes...

Todos los comités de salud internacionales y los colectivos sanitarios de cada ciudad, recomendaban someterse libre y voluntariamente –al menos una vez al mes– al "reciclado neuro-mental" veía en las paredes de mi habitación mil colores y formas caleidoscópicas. No es que "algo no fuese bien", es que ¡todo iba fatal! Después de cada "nueva visita" al sistema "R30", las pesadillas aumentaban a nuestro alrededor; aquello no era "un saludable psicoanálisis" para nuestras mentes cansadas; se trataba más bien de un despiadado "piercing-electrónico" que nos iba agujereando el cerebro poco a poco, absorbiendo nuestra "materia gris" jornada tras jornada.

John "Sonic" y yo, estábamos sentados frente a la puerta de la sala donde se encontraba el sistema "Mz-R30" –alias "cabeza borradora" para los conocidos–; éramos los dos últimos trabajadores del turno de tarde que habíamos sido citados para el "escaneo mensual".

Susan acababa de salir de su sesión. Había estado aproximadamente un par de horas dentro. Giró su cabeza hacia nosotros, y pudimos ver un rostro inexpresivo y una mirada perdida en el vacío. –Será mejor que te quedes con ella John, –le dije al compañero, –a juzgar por su aspecto, el escaneo de este mes debe haberla torturado hasta el límite–. John asintió con la cabeza, y fue con ella. Ahora era mi turno; el momento de enfrentarme al

CABEZA BORRADORA

en el sistema "Mz" para, según ellos, "mantener la mente y el cuerpo en perfecta relación y armonía para el mejor desarrollo del individuo en la nueva sociedad". Y una vez al mes, todos hacíamos caso a la anterior "misiva" –que el gobierno OBLIGABA A CUMPLIR, ¡nada de libre elección!–, mensualmente y de forma ineludible nos sometíamos a una sesión de "cabeza borradora", por "cortesía" de la empresa. La verdad es que al principio –ya ha transcurrido un año desde que se impuso el tratamiento–, a todos nos entusiasma el tener un "psicoanalista-cibernético", y además de forma gratuita; pero ahora, después de una docena de "particulares terapias", no estábamos demasiado seguros –nadie, que yo supiera, lo estaba– de los "saludables resultados y ventajas" de someterse a la "máquina". Algunos experimentaban peculiares efectos secundarios después de las sesiones, –cansancio prolongado, pérdida de memoria, pesadillas nocturnas...–; y otros, teníamos al día momentos –pequeños lapsus temporales– en los que la "realidad presente" parecía fundirse con otras "realidades" de situaciones anteriores –yo me he visto varias veces pilotando un caza "Ala-X" echando una partida en mi viejo ordenador, cuando en realidad estaba en el comedor de la fábrica-genética a la hora del almuerzo, rodeado de compañeros de trabajo–.

Algo no iba nada bien. En ocasiones sentía raras sensaciones: confundía los sabores y olores –pasta italiana que tenía sabor a postre de frutas–, y frecuentemente sufría visiones de tipo "psicodélico": "vampiro-cibernético" con aspecto de "inocente" computador "analítico"...

–Siéntese Sr. Nexus, por favor, –dijo el sistema con su clásica voz en tono suave. –Colóquese los electrosensores en los laterales de su frente y relájese.

¿Relajarme?, ¿cómo podía uno relajarse después de todo lo sucedido? ¿Acaso las ratas de laboratorio se relajan cuando las castigan y la fríen lentamente con descargas eléctricas? –No se preocupe, –volvió a hablar el computador "R-30"–, no le va a pasar nada. Esto es necesario para su salud mental –prosiguió–, estése tranquilo y todo irá bien.

–Lo siento, –dije alzando la voz–, no me puedo tranquilizar; no sé lo que pasa, ni lo comprendo, pero mis compañeros y yo nos sentimos mal, tenemos enormes vacíos en nuestra memoria, padecemos insomnio y tenemos visiones despiertos. ¿Cómo quieres que me relaje así? –respondí exaltado–. De repente noté cómo el frío se apoderó mi cuerpo, y al instante un rayo cegador atravesó mi mente sacudiendo mi cabeza como un tornado. Al día siguiente entré temprano al trabajo. No reconocí a nadie de mi "sección 4", pero me dio igual. Intenté recordar cómo llegué a casa el día anterior, pero no pude. Sólo dos palabras permanecían sobre impresionadas en mi mente "Game Over". Entonces comprendí que no tenía memoria ni recuerdos, y que a partir de ahora, y cada nuevo día, mi vida sería una constante sorpresa... ¡Tenía tanto que aprender!

Rafael Rueda

Por Santiago Erice

A la búsqueda de nuevas vibraciones

KE NO FALTE



El grupo vasco Ke No Falte busca las buenas vibraciones a través del reggae; un estilo de ritmos cálidos que invita al baile y que sirve a esta peculiar banda para lanzar a los cuatros vientos un mensaje de fraternidad universal, contra el racismo y por la hermandad de todos los seres humanos siguiendo una ya clásica tradición del género.

Después de un álbum de debut titulado «Ke Rule», recientemente ha aparecido su segundo trabajo discográfico, más pulido, trabajado y registrado con más medios.

Ke No Falte no es una formación que se limite a únicamente a practicar alguna de las numerosas ramas en que se ha expandido el reggae; en sus canciones pululan con igual facilidad el raggamuffin y los esquemas practicados por el magistral Bob Marley, los instrumentales vibrantes, el calypso y las baladas más lentas.

Cualquier día, si cunde el ejemplo, nos encontraremos tropicales palmeras en las playas del País Vasco, y las brumas serán sustituidas por el sol caribeño.

Larga marcha hacia la libertad

LA TREGUA



Dirigida por Francesco Rosi –uno de los realizadores italianos contemporáneos más interesantes gracias a largometrajes como «El Caso Mattei», «Cristo se Paró en Éboli» o «Tres Hermanos»–, «La Tregua» es la historia de un largo viaje por Europa que, por razones oscuras, comienza en el campo de exterminio de Auschwitz, prosigue por Centroeuropa, llega a Rusia y termina en Italia. Es el camino que recorren unos supervivientes italianos del citado campo de concentración nazi hasta llegar a su casa.

Protagonizada por John Turturro –«Barton Fink», «El Color del Dinero»– y Rade Serbedzija –«El Santo», «Después de la Lluvia»– es una aventura en busca de la libertad –de la prisión a casa–, un viaje iniciático –donde el protagonista recupera el habla, descubre su sexualidad, el valor de la amistad...– y una película picaresca –con soldados borrachos, gitanos nómadas, ladrones, traidores, compañeros, risas y lágrimas–. Una epopeya protagonizada por gente corriente que hubiera dado pie a Homero para crear una segunda parte de la Odisea si hubiera nacido en el siglo XX.

Secuestro y violencia en las nubes

CON AIR (CONVICTOS EN EL AIRE)



Un grupo de presos muy peligrosos comandados por Cyrus "El Virus" va a ser trasladado en avión a una prisión de máxima seguridad. Están condenados a cadena perpetua y secuestrar el aparato es su última oportunidad para escapar. Las autoridades no están dispuestas a permitirlo y se preparan para explotar el avión con todos los pasajeros dentro. Sólo dos personas pueden impedir la catástrofe: Vince Larkin, de la policía judicial, y Cameron Poe, un preso que acaba de conseguir la libertad provisional, cuyo único deseo es reunirse con su mujer y su hija, y que se ha visto envuelto por casualidad en el secuestro.

«Con Air (Convictos en el aire)» es una película de acción protagonizada por un reparto de lujo –Nicolas Cage, John Cusack, John Malkovich– que aspira a ir un poco más allá que la media del género. Debut como director del publicista Simon West, retoma el viejo conflicto del héroe hecho polvo que necesita recuperar su autoestima, algo que conseguirá resolviendo una situación límite –como Gary Cooper en «Solo Ante el Peligro», como Robert Mitchum en «Eldorado»–.

Otra bonita colección de malvados

BATMAN Y ROBIN



La saga cinematográfica continúa, con «Batman y Robin», y nos regala otra bonita colección de malvados dispuestos a derrotar a las fuerzas del bien. En esta ocasión destacan el temible Mr. Freeze –Arnold Schwarzenegger–, que necesita diamantes para mantener su traje helado y dinero para descongelar sana y salva a su esposa, y la bella Poison Ivy –Uma Thurman, la de «Pulp Fiction»–, cuyo beso es letal. Y en torno a ellos una galería de malvados secundarios, algunos de los cuales darían juego como protagonistas. A la alianza de la citada pareja para conquistar Gotham, la ciudad con más y mejores villanos por centímetro cuadrado, se opondrá el superhéroe Batman –George Clooney–, en esta ocasión ayudado por su fiel Robin –Chris O´Donnell– y Batgirl –Alicia Silvertone–. Dirigida por Joel Schumacher, «Batman y Robin» es una nueva recreación cinematográfica del cómic creado por Bob Kane que hará las delicias de quienes se dejen fascinar por los malos de la película. Cine de aventuras y acción para disfrutar en pantalla panorámica.

No apto para quienes se dejan provocar

LAS MIERDAS



Es de suponer que quienes se dejan provocar con facilidad ya se habrán dado cuenta de que Las Mierdas, como su propio nombre indica, no está pensado para ellos. Su agresiva forma de entender el rock y unas letras que abominan del "te quiero, te amo, te adoro", tan al uso entre los seguidores habituales de Julio Iglesias y compañía, no harán sino confirmar tal impresión.
Originaria de Jaén, Las Mierdas es una banda formada por la voz de Inma Checa –autora también de la mayoría de las letras–, las guitarras de Raúl Durán y Kike Gutiérrez, el bajo de Pepe Ballesteros y la batería de Paco Reig. Ganadores de varios premios en su Andalucía natal, acaban de ver editado su primer álbum en solitario, «Sietemesinos», en el que se mezclan actitudes punkies, guitarras distorsionadas y duras, unos textos en los que se nota la mano femenina de su compositora y unas ganas de expresarse sin complejos que, por desgracia, no es muy practicada en el rock nacional.

Nos Veremos en los Bares

CELTAS CORTOS

La más reciente grabación de Celtas Cortos es «Nos Veremos en los Bares», un trabajo registrado en vivo durante unas actuaciones en Valladolid en el que han colaborado músicos amigos, como Ke No Falte, Rosendo, Javier Ruibal, el cuarteto francés de gaiteros Le Bagad de Kimperlé o los italianos de Nomadi. En total 25 canciones interpretadas por este numeroso combo castellano, que como las bandas que animan las fiestas populares se atreve con cualquier estilo musical –ska, rock and roll, balada pop, celta, salsa...–, y que como los viejos trovadores aprovecha las letras para echar una mirada irónico-festiva-crítica a la sociedad que le rodea.



Formada por Nacho Castro, Jesús Cifuentes, Alberto y Óscar García, Carlos Soto y Goyo Yeves, Celtas Cortos es una banda con una discografía no demasiado extensa –«Rock Celta» (1.989), «Gente Impresentable» (1.990), «Cuéntame un Cuento» (1.991), «Tranquilo Majete» (1.993), «En Estos Días Inciertos» (1.996) y «Nos Veremos en los Bares» (1.997)–, lo que no ha sido óbice para que alcanzara una gran popularidad en nuestro país y, en menor medida, en algunos países europeos y del Centro de Améria.
Dicen que, hasta el reciente directo, han recorrido seis millones de kilómetros, ofrecido más de 850 conciertos y vendido un millón de discos.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

BIOFORGE

¿Sirve para algo el misil caído de la nave abatida? En la misma zona de los cubos hay una puerta al final de un túnel, ¿cómo se abre? ¿Dónde se consigue el código médico? ¿Hay que dejar vivir al personaje de la torre?

Daniel Sánchez. Lérida.

Para destruir la compuerta debes usar el misil. Una vez destruido el monstruo –con el sistema de armamento de la nave– debes salir, soltar el arma, coger la bomba, cruzar el lago usando el cubo blanco y alcanzar la plataforma, para así entrar en el túnel dejando la bomba junto a la compuerta y salir rápidamente. En código al que te refieres creemos que es el de Caynan y es 67879. Y, por último, debes de dejar vivir al personaje de la torre.

¿Cómo abro la celda 2? Si no se puede abrir, ¿dónde puedo conseguir un arma? ¿Para qué sirve el líquido Cryo?

Jorge Valcárcel. Jaén.

Me temo que no puedes abrir más que las celdas ya abiertas: la tuya y la que está estropeada con el antiguo jefe de la guardia manco. En ésta debes de entrar rápidamente y recoger todo lo útil para salir sin enfrentarte a él, tras intentar abrir la puerta principal, usa el tenedor sobre un panel situado en la puerta para poder acceder a una especie de puzzle que te dará paso al resto del complejo. El liquido Cryo servirá para restaurar tus signos vitales, y las armas están más adelante.

COLONIZATION

Al entrar en contacto con colonias de otros países europeos y salir su alcalde diciendo su nacionalidad y demás, el programa sale al directorio raíz de DOS.

Daniel Fabero. e-mail.

Ese es un problema que surgió con varias versiones de este juego –sobre todo las españolas–. Una solución sería que arrancaras el juego bajo Windows 95, con lo que, curiosamente, se reduce el número de fallos del sistema. Otra solución es la búsqueda de algún "patch" del juego que subsane este error, ya sea en Internet o contactando con la distribuidora en nuestro país.

CYBERIA 2

Estoy encima del techo de un camión que sube por un montacargas, y hallo una puerta con código, ¿cuál es?

Julio Alberto Crespo. Asturias.

Creemos que te refieres al código de seguridad de esa puerta , que es Amarillo - Verde - Azul.

DRAGON LORE

¿Cómo mato a la planta carnívora que hay yendo al castillo?

José Javier Germán. Zaragoza.

Debes de utilizar la calavera que has encontrado en tu camino hacia el castillo, que en combinación con la cuerda te permitirá usarla como gancho para hacer caer la rama situada sobre la planta.

¿Cómo se abre la puerta de detrás de las flores venenosas una vez puesta la polea? ¿Cómo se abre la tumba bajo las cuevas de las calaveras? ¿Para qué sirven las figuras de los guerreros?

Luis Peinado. Sevilla.

Para atravesar esa puerta será necesario usar el cubo –que se encuentra en el laberinto al que se puede acceder usando el hechizo de eliminar imágenes sobre la pared derecha de la sala en la que se encuentra el caballero Chen Lai– lleno de agua con la palanca. El objetivo casi final del juego es abrir esa tumba en la que se encuentra el padre de Werner y la armadura que le convertirán en Caballero del Dragón. Para ello será necesario el rubí de la familia. Por último, las figuras son informativas de los Caballeros del Dragón que existen.

TOMB RAIDER

En la pantalla del reino de Midas, ¿dónde puedo encontrar el tercer lingote que más tarde se convertirá en oro, ya que he encontrado dos pero no hay manera de encontrar el tercero?

Miguel García. e-mail.

Las tres barras se encuentran en lugares variados. Te indicaremos dónde se pueden encontrar. Primero situaré la posición de las palancas –1 encendida o abajo, y 0 apagada–.

Primera: 10000, se encuentra en una habitación llena de plataformas que deberás de ir saltando, evitando las llamas con gran destreza.
Segunda: 00110, se encuentra en una sala con un pilar en el centro al que hay que acceder mediante los elementos que se encuentran a su alrededor, y la destreza.
Tercera: 00101, esta barra se encuentra muy oculta; debes empujar el bloque y tener cuidado con los saltos, especialmente con el último.
Para dejar las barras: 10001.

No puedo salir de Lost Valley, y sólo consigo una pieza que no sé para qué sirve.

Xavier Marimón. Tarragona.

Estoy perdido en Valle Perdido, ¿qué he de hacer para salir?, ¿cómo alcanzar el otro extremo del puente?

Fernando Amodeo. Sevilla.

No hay manera de pasar la tercera pantalla. Encuentro dos engranajes para la máquina y un puente roto por el que no puedo pasar.

Miguel Gascón. e-mail.

Para evitar la desesperación os indicaremos cómo encontrar los tres engranajes necesarios para abrir la puerta que conduce al final del nivel tres de este juego:
Primer engranaje: por la entrada del templo –al final del valle–, en la parte baja de la cascada a mano derecha.
Segundo engranaje: escalando por la entrada situada a la izquierda del templo y realizando un salto largo hasta el otro lado del puente roto.
Tercer engranaje: encontrando la cascada que tiene agua en su parte baja –en el área del valle, no la primera–, luego nadando por debajo y escalando por las rocas situadas a la izquierda según se sale del agua.

TOONSTRUCK

¿Cómo se consigue que el rey Hugo te selle el vale por un disfraz? ¿Cómo se consigue el vino para L.B.? ¿Cómo funciona la máquina que te lleva a Loquilandia y Malevolandia? ¿Cómo se hace para resolver el rompecabezas de los cajones? ¿Cómo se abre la trampilla del dormitorio del Rey Hugo? ¿Cómo se puede coger el ratón del bar Irlandés?

Rubén Gironés. Orense.

Necesitas utilizar la caja de música con el tampón de tinta sobre el vale para conseguir el sello. El vino debes obtenerlo en la sala de recreativos usando el esfuerzómetro –no sin antes haber mejorado tu fuerza con el musculatrón, y conseguir el mazo en la tienda Wacme–. La máquina funciona usando el ratón en la mano izquierda de la telecabina y reanimándolo con fertilizante, pero para conseguir el ratón en la taberna Irlandesa debes de tocar el órgano y decirle a Flux que accione la trampa para dejarlo fuera de combate. La trampilla la debe de abrir Flux con objeto de atrapar al mayordomo y así permitirte recoger uno de los trofeos del Rey, aunque en un principio deberás de acceder a la bodega mediante el uso de un pasadizo que aparecerá cuando soluciones el puzzle de los cajones siguiendo las instrucciones, y fijándote que unos cajones abren y cierran otros.

WARCRAFT 2

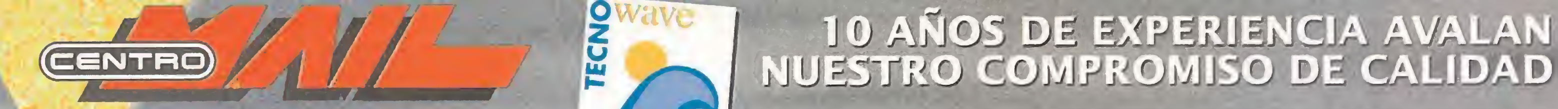
¿Cómo se ejecutan los ficheros del editor? Alguien me ha comentado la opción "custom game", pero esta opción no aparece.

Quique. Málaga.

Una vez cargada la versión original del programa, deberás de elegir la opción "Single Game", dentro de este menú "Custom Scenario", lo que te dará paso a la pantalla de escenarios donde debes elegir "Select Scenario", abriéndose aquí una ventana con los escenarios disponibles –los incluidos–. Ahora deberás de elegir en "Type" la opción "custom scenario" de nuevo, y ahora podrás jugar con cualquiera de los ficheros *.PUD que se encuentren en el directorio del juego –has de copiarlos previamente–.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es





OFFICE BASICO



La solución eficaz para una gestión ágil

El ordenador robusto pensado para resistir largas horas de trabajo continuo y facilitar el uso de los programas de gestión más frecuentes.

- Caja Minitorre
- Placa 586 Opti-Viper PCI
- Controladora integrada, VRM
- Disco duro 1 Gb IDE
- Disquetera 3'5 1.44 Mb
- Memoria RAM 8 Mb EDO
- Tarjeta gráfica SVGA PCI 1 Mb ampl.
- Monitor 14" 0.28, Baja radiación, no entrelazado.
- Teclado y Ratón

99.990
9.787 pta/mes

104.990
10.229 pta/mes

104.990
10.229 pta/mes

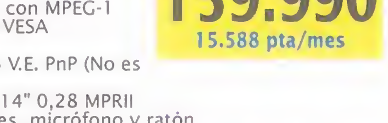
KIT MULTIMEDIA
CD ROM 8X
+ Tarjeta sonido 16 bit compatible
+ Altavoces + micrófono
+18.990

HOME Mmedia

El equipo diseñado para toda la familia

Los programas multimedia, los deberes, las aficiones, los juegos de toda la familia, tienen en esta potente herramienta informática su mejor aliado y su mayor satisfacción.





- Caja Minitorre con frontal deslizante
- Microprocesador INTEL PENTIUM® 133 certificado
- Placa Triton 437-VX**512Caché B.P.** con 2 zócalos DIMM
- Controladora integrada, Regulador de voltaje
- Disco duro 1,2 Gb IDE
- Disquetera 3'5 1.44 Mb Sony
- Memoria RAM 16 Mb EDO
- Tarjeta gráfica SVGA S3-64V+ con MPEG-1 1 Mb ampl. 100% compatible VESA
- **CD ROM 16x Goldstar**
- Tarjeta de Sonido S.Blaster 16 V.E. PnP (No es versión OEM)
- Monitor Goldstar o Samsung 14" 0,28 MPRII
- Teclado Windows 95, altavoces, micrófono y ratón

159.990
15.588 pta/mes

HOME GAMES



Acelera todas tus emociones con la MMX™

Tus juegos no volverán a ser los mismos gracias a los nuevos procesadores con la tecnología MMX™ de INTEL. Las animaciones en 3D, los sonidos y efectos, los vídeos y la música en una nueva dimensión.

- Caja Minitorre con frontal deslizante
- Microprocesador INTEL PENTIUM® MMX 166 certificado
- Placa Triton 437-VX **512 Caché B.P.** con 2 zócalos DIMM
- Controladora integrada, Regulador de voltaje
- Disco duro 1,6 Gb IDE
- Disquetera 3'5 1.44 Mb Sony
- Memoria RAM 16 Mb EDO
- Tarjeta gráfica SVGA S3 Virge-3D 2 Mb EDO ampl. 4 Mb
- Monitor Goldstar 14" 0,28 MPRII ó Monitor Samsung SM3 14"
- **CD ROM 16X Goldstar**
- Tarjeta de Sonido S.Blaster 16 V.E.
- Teclado Windows 95, altavoces, micrófono y ratón
- Por cortesia de INTEL *Rebel Moon Rising* y demos MMX

HOME GAMES
189.990
18.510 pta/mes

[Adquiera su equipo con el Sistema Operativo de su elección ya instalado para su mayor comodidad. Los S.O. incluyen el manual, la licencia y sus discos o CD ROM.]

INTERNET *full time* ▪ Juegos ▪ Tutoriales

***Este* Kit de conexión *gratis al comprar cualquier equipo en tu* CENTRO MAIL**

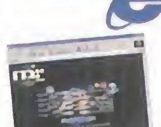


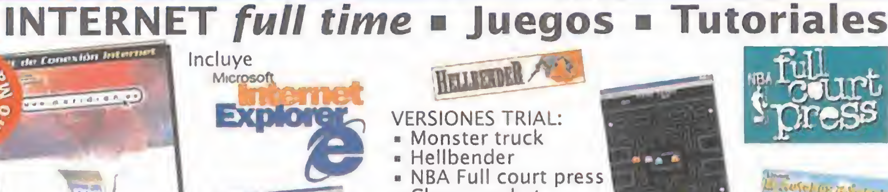
Conexión Infovía

Incluye



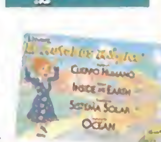




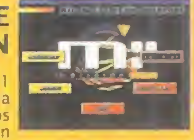


VERSIONES TRIAL:
- Monster truck
- Hellbender
- NBA Full court press
- Close combat
- Return of arcade
- Bug

Y DECENAS DE PROGRAMAS DE DOMINIO PÚBLICO Y SHAREWARE



KIT DE CONEXIÓN



Conéctate durante 1 mes de forma gratuita, con todos los servicios y sin límites de tiempo. Buzónde correo de 2 Mb, espacio Web personal y la mayor velocidad que puedas imaginar. Este Kit incluye: *Explorer, NeetMeeting, ComicChat, Mail, News*, etc. y un completo asistente para guiarte en su instalación. Cuenta también con un tutorial con toda la información necesaria sobre Internet-Infovia y las respuestas a todas tus preguntas.

*AMPLÍA LAS OPCIONES DE TU «TECNOWAVE HOME»

Ampl. Micro de 133 a 150	+ 3.500
Ampl. Micro de 133 a 166	+12.300
Ampl. Micro de 133 a 200	+25.500
Ampl. Micro MMX de 166 a 200	+44.000
Ampl. de 16 Mb a 32 Mb	+11.500
Ampl. de 16 Mb a 64 Mb	+36.000
Ampl. de 16 Mb a 128 Mb	+86.000
Ampl. Placa 430 HX (Triton III)	+ 4.500
Ampl. Placa 430 TX	+ 7.000
De 1,2 a 1,7 Gb IDE	+ 3.000
De 1,2. a 2 Gb IDE	+ 7.000
De 1,2 a 2,5 Gb IDE	+12.000

Caja extraible IDE	+ 5.000
ZIP 100 Mb IDE int. OEM+contr.	+20.000
ZIP 100 Mb SCSI int. OEM+contr.	+22.000
Ampl. de 16X a 24X	+ 3.000
Teclado Mecánico Win´95	+ 2.000
De S.B.16 a S.B. 64 V.E. + "Encarta 97"	+ 5.000
De S.B.16 a S.B. AWE 64 Gold	+24.000
De S.B.16 a Maxi Sound 64 PnP	+10.000
De S3-64V+ a: S3-Virge 3D 2 Mb	+ 2.300
Ampl. 1Mb Trident -Virge-Trio 65	+ 3.000

Matrox Millenium 2 Mb (OEM)	+23.000
Matrox Mystique 2 Mb (OEM)	+15.500
Nº 9 FX-Reality 332	+23.000
Nº 9 FX Reality 772	+28.000
HP Deskjet 400	**+27.990**
HP Deskjet 690	**+42.990**
HP Deskjet 694	**+45.990**
HP Deskjet 820 Cxi	**+54.990**
HP Laserjet 6L	**+72.990**
Epson Stylus Color 200	**+29.990**
Epson Stylus Color 400	**+39.990**
Epson Stylus Color 600	**+51.990**
Goldstar 14" Multimedia	+ 5.000
Samsung 14" SM3 Ne	+ 6.000
Goldstar 15"	+22.000

Goldstar 15" Multimedia	+25.000
Samsung 15" Gle	+26.500
Samsung 15" Gli	+36.000
Goldstar 17"	+70.000
Samsung 17" Gli	+82.000
MS-DOS	+ 5.100
MS-DOS + Windows 3.11	+14.000
Windows 95 Release 2	+14.800
Lotus Smartsuite V5 (W95)	+ 7.000
Works 4.0 (W95)	+ 5.500
Microsoft Home Collection	+ 6.500
OS/2 Warp 4.0	+13.990
De Minitorre a Sobremesa	+ 4.000
De Minitorre a Semitorre	+ 5.000
De Minitorre a Torre	+ 8.000

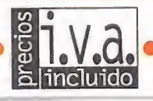
Conéctate a la Red!
no te quedes aislado

Modem Pentium HSP 33,6	**+ 9.000**
Modem 33,6 OEM (chip Rockwell)	**+13.000**
Zoom 33,6 interno	**+17.000**
Zoom 33,6 externo	**+21.000**
Supra 33,6 interno SP	**+22.000**
Supra 33,6 externo V+	**+22.000**
Vayris 33,6 externo	**+24.000**
US Robotics 33,6 interno	**+28.000**
US Robotics 33,6 externo	**+30.000**

902·17·18·19 Para tus pedidos telefónicos

precios i.v.a. incluido

ESTOS PRECIOS SON VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS Y ANULAN LOS ANTERIORMENTE PUBLICADOS.






ESCANNERS



COLOR
OFERTA 14.990




PAPER EASE 3 en 1
16.990
Scanner A-4
Fotocopiadora • Fax
Alimentador 10 hojas
600 ppp • Grises

SUBWOOFER | **ALTAVOCES**



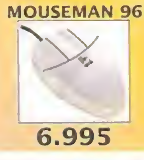
- Subwoofer 12.990
- 60 W 4.990
- 120 W 5.990
- 300 W 10.990
- 240 W 7.990



COLOR MOBILE DIRECT
19.990
Motorizado • 256 grises
• *True color* de 24 bits



PAGEPARTNER
28.990



SOBREMESA COLOR
OFERTA 28.990
4800 DPI
Manual en castellano
2 años de garantía

SOBREMESA 4800 JEWEL
37.990
SCSI • 4800 DPI
• Controladora PC •
Compatible con Mac

LOGITECH

SNAPPY
Captura imágenes de video en tu PC
38.990

SCANMAN COLOR 2000
22.990

PAGESCAN COLOR PRO WINDOWS 95
38.990
CON ALIMENT. DE HOJAS
44.990

SURFMAN
El mando a distancia para moverse por Internet
12.490

TRACKMAN MARBLE
12.295

MOUSEMAN 96
6.995

PILOT II SERIE
3.995

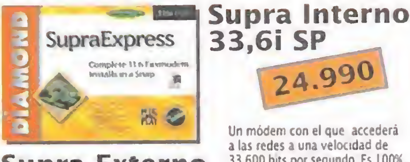
MODEMS



Zoom 33,6

Con estos modelos alcanzará una transmisión de datos de 33.600 bps con transmisión de datos ampliada. Fax emisor-receptor de 14.400 bps y compatibilidad total con modems de menor velocidad. Homologado por la DGTel 5 años de garantía.

i 18.990
e 22.990



Supra Interno 33,6i SP
24.990

Supra Externo 33,6e V+
24.990

Un módem con el que accederá a las redes a una velocidad de 33.600 bits por segundo. Es 100% compatible Hayes. La versión SP Cuenta con la opcion de telefono manos libres. Homologado por DGtel.

US Robotic Sportster

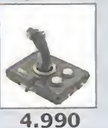
Módem de 33,6 bps actualizable hasta 57,6 kps mediante *flashrom*. Incorpora, como todos los modelos de la sección, software de programas de comunicación. Homologado.

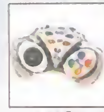
i 30.990
e 32.990

Con la compra de cualquier MODEM
Conexión a Internet
KIT de Conexión + + un montón de horas gratis
REGALO



JOYSTICKS

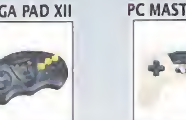


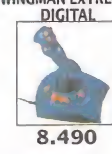
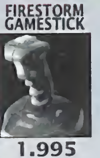


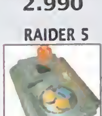
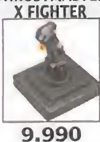


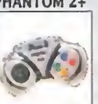
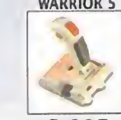
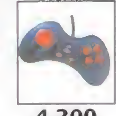






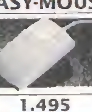
ANALOG PRO GRAVIS 4.990	COMMAND PAD 2.895	FIRESTORM GAME CONTROL 1.990	FIRESTORM GAMESTICK 1.995	GAME PAD GRAVIS 3.990
GAME PAD PRO GRAVIS 5.490	GRAVIS BLACKHANK 5.990	MEGA PAD XII 3.595	PC MASTER PAD 2.990	PHANTOM 2+ 3.490
PHANTOM 2 PRO 4.490	POWERSTATION 6.490	PYTHON 5 1.995	RAIDER 5 2.990	SUPER WARRIOR 5 3.995
THRUSTMASTER FORMULA T-2 24.990	THRUSTMASTER GRAND PRIX 1 14.990	THRUSTMASTER PHAZER PAD 9.990	THRUSTMASTER X FIGHTER 9.990	THUNDERPAD DIGITAL 4.200
VOLANTE+PEDALES PER4MER 10.990	WINGMAN 5.995	WINGMAN EXTREME DIGITAL 8.490	WINGMAN LIGHT 3.750	WINGMAN WARRIOR 12.490



RATON INALÁMBRICO 4.990

SCANMATE COLOR DELUXE 17.990

VIDEO HIGHWAY TV
Convierte tu PC en un TV para ver tus programas favoritos.
18.490



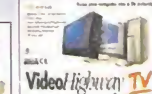
EASY-MOUSE 1.495

TRACK BALL 3.990

COLOR PAGE-CS 34.990



EASY PAINTER
Tableta doméstica de dibujo
12.990



Sound BLASTER | CREATIVE CREATIVE LABS

Sound BLASTER 64 Value + Encarta97
18.490

Sound BLASTER 16 Plug & Play
12.990

SB AWE 64 Gold 4Mb: 37.990



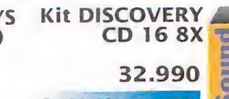
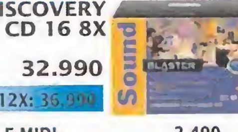
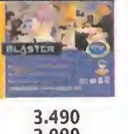
- JAZ SCSI interno **64.990**
- JAZ SCSI externo **84.990**
- ZIP externo Paralelo ó SCSI **27.990**
- ZIP SCSI interno + controladora **27.990**
- DISCO JAZ 1 GB **15.990**
- DISCO ZIP 100 Mb **2.490**



Kit FAMILY CD 32 8X
42.990
12X: 48.990



BLASTERKEYS (Piano MIDI)
12.490
OEM: 9.490

Kit DISCOVERY CD 16 8X
32.990
CD 32 12X: 36.990

CABLE MIDI	3.490
MICROFONO	2.990
CABLE JOYSTICK DOBLE	1.990

... y toda una selección de componentes

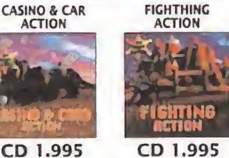
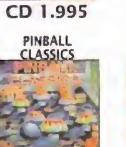
PLACA	
• Pentium Triton VX (Triton II).	15.990
• Pentium 430 HX (Triton III)	19.990
• INTEL 430 TX	22.990
• INTEL 430 HX Tucson (en caja)	33.990
• Pentium Pro Venus (en caja)	52.990
CONTROLADORA	
• ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG	2.490
• SCSI Adaptec 1505 ISA	9.490
• SCSI Adaptec 1522 ISA	14.490
• SCSI Adaptec 1542 ISA	32.990
• SCSI Adaptec 2940 PCI OEM	31.990
• SCSI Adaptec 2940 UW OEM	42.990
DISCO DURO	
• 1,2 Gb IDE	31.990
• 1,6 Gb IDE	34.990
• 2 Gb IDE	36.990
• 2,5 Gb IDE (3,5")	39.990
• 3,2 Gb IDE (3,5")	42.990
MICRO EN CAJA	
• INTEL PENTIUM 120 Mhz	21.990
• INTEL PENTIUM 133 Mhz	29.990
• INTEL PENTIUM 150 Mhz	34.990
• INTEL PENTIUM 166 Mhz	48.990
• INTEL PENTIUM 200 Mhz	59.990
• INTEL PENTIUM PRO 200	109.990
• INTEL PENTIUM MMX 166	64.990
• INTEL PENTIUM MMX 200	109.990
• INTEL PENTIUM II 233	142.990
• INTEL PENTIUM II 266	174.990
TECLADO	
• Teclado Win95	2.990
• Teclado mecánico Win95	4.990
MEMORIA	
• SIMM 1Mb 30 contactos	3.990
• SIMM 4Mb 72 contactos	3.490
• SIMM 4Mb 72 contactos EDO	3.490
• SIMM 8Mb 72 contactos	7.990
• SIMM 8Mb 72 contactos EDO	7.990
• SIMM 16Mb 72 contactos	14.990
• SIMM 16Mb 72 contactos EDO	14.990
• SIMM 32Mb 72 contactos	29.990
• SIMM 32Mb 72 contactos EDO	29.990
• Burst Pipeline 256 Kb	2.990
• Burst Pipeline 512 Kb	4.990
• Memoria 1 Mb SVGA 40 ns	3.490
TARJETA GRÁFICA SVGA BUS PCI	
• Trident 9440 1 Mb ampliable	4.990
• S3 TRIO 64 V+ con MPEG	5.490
• S3 Virge 3D 2 Mb EDO	7.990
• Matrox Millenium 2 Mb ampl. 4 Mb	34.990
• Matrox Mystique 2 Mb ampl. 4 Mb	21.490
• Matrox Mystique 4 Mb	23.990
• Matrox Millenium 4 Mb ampl. 8 Mb	42.990
• Diamond Stealth Monster 3D	32.990
• Maxi Gamer 3D FX	36.990
• Creative 3D Blaster	34.990
MONI TOR Todos reunen los siguientes requisitos: 0,28 reales, baja radiación, no entrelazados, sistema de ahorro de energía.	
• GOLDSTAR 14" Autoscan	32.990
• GOLDSTAR 14" Multimedia	39.990
• SAMSUNG 14" SM3	36.990
• SAMSUNG 14" SM3-Ne	39.990
• GOLDSTAR 15" Antirreflejos, Autosc., OSD	54.990
• SAMSUNG 15" Gle	59.990
• SAMSUNG 15" Gli	69.990
• SONY SF100 15"	89.990
• EIZO 15"	89.990
• GOLDSTAR 17" Autoscan	99.990
• SAMSUNG 17" Gli	114.990
• SAMSUNG 17" Glsi 0,26	134.990
CD ROM	
• Philips IDE 8X	11.990
• Cretive IDE 12X	15.990
• Goldstar IDE 16X	18.990
• Toshiba SCSI 16X	26.990
• Traxdata CD-R Virgen 74'	890
DISQUETERA	
• Sony 3,5" 1,44 Mb	3.990
VENTILADOR	
• Ventilador PENTIUM	990
• Ventilador PENTIUM PRO	3.990
CAJA	
• Minitorre	7.990
• Sobremesa	11.990
• Semitorre	12.990
• Torre	15.990
• Caja Semitorre ATX	16.990
• Caja Torre ATX	24.990

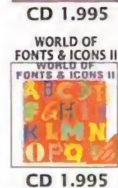
NUEVOS CENTRO MAIL
Para incorporarte a nuestra red nacional contacta con nuestro Departamento de Franquicias. Tf. (91) 380 28 92



SHAREWARE





ARCADE CLASSICS	ARKANOID MANIA	CASINO & CAR ACTION	FIGHTHING ACTION	GIFS & GRAPHICS II FOR WINDOWS	PACMANIA & COIN -OP HITS
CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995
PINBALL CLASSICS	TETRIS MANIA	WORLD OF COLOUR CLIPART II	WORLD OF CLIPART II	WORLD OF FONTS & ICONS II	SPORT ACCION
CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995	CD 1.995

IDIOMAS

KEY TRANSLATOR



El traductor de Inglés-Español, Español-Inglés más completo de todos los tiempos. Se acabaron las frases sin sentido que creaban sus predecesores.

CD 5.495

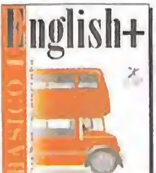


INGLÉS COMERCIAL EN 90 DÍAS CD 1.995



INGLÉS EN 90 DÍAS CD 1.995

ENGLISH +



INICIACIÓN	4.990
BÁSICO 1	7.990
INTERMEDIO	7.990
AVANZADO	7.990
NEGOCIOS	12.990

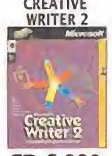
Todos en formato CD



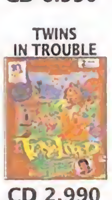
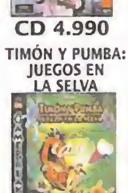

TALK TO ME INGLÉS		TALK TO ME FRANCÉS		TALK TO ME ALEMÁN	
AVANZADO	8.990	AVANZADO	8.990	AVANZADO	8.990
INTERMEDIO	7.990	INTERMEDIO	7.990	INTERMEDIO	7.990
PRINCIPIANTE	4.990	PRINCIPIANTE	6.990	PRINCIPIANTE	6.990

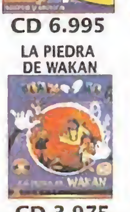
EDUCATIVOS



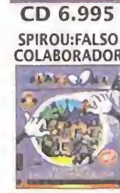










LIBRO ANIMADO REY LEÓN	T. DE JUEGOS ALADDIN	L. ANIMADO POCAHONTAS	T. DE JUEGOS EL REY LEÓN	EST. GRÁF. REY LEÓN	LIBRO ANIMADO WINNIE PU
CD 6.495	CD 6.495	CD 6.495	CD 6.495	PC 5.950	CD 6.495
CREATIVE WRITER 2	DESASTRE ECOLÓGICO	UPSIDE TOWN	MÚSICA MAESTRO	EL JOROBADO DE NOTREDAME	PAYUTA Y EL DIOS DE LA TEMPESTAD
CD 6.990	CD 4.990	CD 2.990	CD 6.995	CD 6.495	CD 6.995
TWINS IN TROUBLE	TIMÓN Y PUMBA: JUEGOS EN LA SELVA	EST. GRÁF. 101 DÁLMATAS	LA PIEDRA DE WAKAN	EL PRÍNCIPE MANDARÍN	SPIROU:FALSO COLABORADOR
CD 2.990	CD 6.495	CD 5.950	CD 3.975	CD 3.975	CD 3.975

INTERNET

KIT INTERNET MERIDIAN

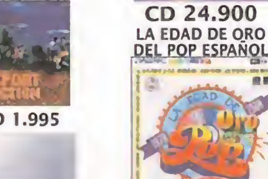


Meridian te abre el camino para entrar a toda velocidad a Internet ofreciéndote la mejor de las conexiones:

- Acceso a todos los servicios que ofrece Internet sin límite de horas, buzón de correo de 2Mb, espacio *Web* personal para que puedas publicar tu propia página y te garantizamos la mejor calidad de enlace para que puedas recorrer rápidamente la Red.
- Este Kit incluye todo el software necesario para sacarle el máximo partido a Internet: *Microsoft Internet explorer, Netmeeting, Comicchat, Microsoft Mail, Microsoft News.* Docenas de utilidades y versiones trial de juegos como *Monster truck y Close combat* entre otros.
- Y para ponértelo más fácil, un completo asistente que te guiará paso a paso en la instalación, así como el tutorial con la más extensa información sobre Internet-Infovía, y las respuestas a las preguntas que siempre te has hecho acerca de la Red.

CONEXIÓN 3 MESES COMPLETO	2.900
CONEXIÓN 3 MESES BÁSICO	2.000

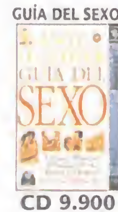
OBRAS DE CONSULTA

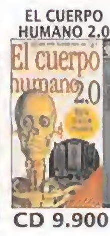
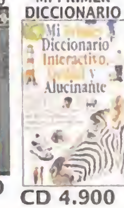
ENCARTA' 97 CASTELLANO	ENCARTA' 97 ATLAS MUNDIAL	ATLAS MULT. SALVAT	ENCICLOPEDIA SALVAT
CD 24.900	CD 14.900	CD 12.950	CD 13.950
LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL	LA OBRA DE GOYA	LA OBRA DE VELÁZQUEZ	PICASSO
CD 4.445	CD 4.450	CD 4.450	CD 6.990





ATLAS DEL PEQUEÑO AVENTURERO	AVES	EL ESQUELETO 3D	ENC. DEL ESPACIO Y DEL UNIVERSO	FELINOS	GUÍA DEL SEXO
CD 7.900	CD 7.900	CD 4.900	CD 9.900	CD 7.900	CD 9.900

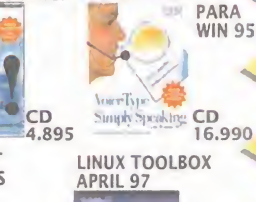
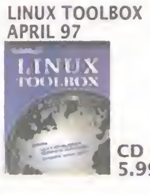

ATLAS DEL MUNDO	COMO FUNCIONAN LAS COSAS 2	EL CUERPO HUMANO 2.0	MI PRIMER DICCIONARIO	ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA	ENC. DE LA NATURALEZA	HISTORIA DEL MUNDO
CD 9.900	CD 9.900	CD 9.900	CD 4.900	CD 9.900	CD 9.900	CD 9.900

ENC. MULTIMEDIA FUTURA 97	CINEMEDIA	TU COCINA	TALLER DE INVENTOS	PIRATAS
CD 11.900	CD 6.990	CD 5.995	CD 4.900	CD 4.900

UTILIDADES






MICROSOFT HERRAMIENTAS DE DESARROLLO CD 15.995

OFFICE PARA ESTUDIANTES — No contiene software, es necesario enviar a Microsoft la licencia, junto con el carnet de estudiante para obtener el programa. CD 15.995

MICROSOFT PLUS! CD 4.895

VOICE TYPE PARA WIN 95 CD 16.990

S.O. PARA ESTUDIANTES CD 8.995

PKZIP WINDOWS 2.50 PC 9.990

PACK MICROSOFT HOME ESSENTIALS CD 19.900

LINUX TOOLBOX APRIL 97 CD 5.995

LINUX DEVELOPER RES. APRIL 97 CD 3.995

GAMEKILLER III CD 1.495

DESIGNER 3.1 CD 4.995

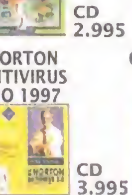
GRAPHICS WORKS CD 2.995

WINFAX LITE 3.0 CD 1.995

PC TOOLS PRO 9.0 DOS CD 4.995

PC TOOLS 2.0 WIN. CD 4.995

NORTON ANTIVIRUS 3.0 DOS CD 2.995



NORTON ANTIVIRUS 3.0 1997 CD 3.995

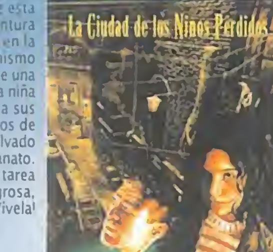


COMANDANTE NORTON 5.0 DOS CD 4.995

aventuras gráficas



LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS

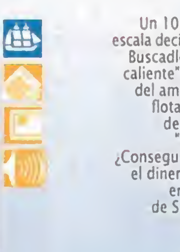
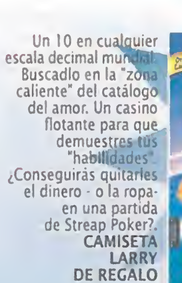



Vive esta magnífica aventura gráfica, basada en la película del mismo nombre, en donde una tierna y simpática niña debe rescatar a sus pequeños amigos de las garras del malvado guardian del orfanato. Su misión es tarea dura y peligrosa, ¡Vívela!

486, 8 Mb, SVGA

CD 6.495

LARRY VII

Un 10 en cualquier escala decimal mundial. Buscadlo en la "zona caliente" del catálogo del amor. Un casino flotante para que demuestres tus "habilidades". ¿Conseguirás quitarles el dinero - o la ropa- en una partida de Streap Poker?. CAMISETA LARRY DE REGALO

486, 8 Mb, SVGA

CD 4.975

SAFECRACKER

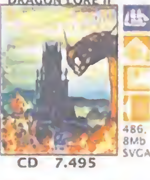


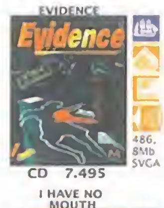
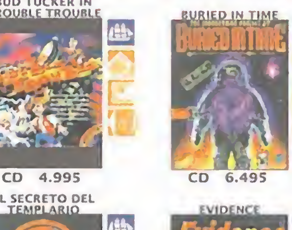
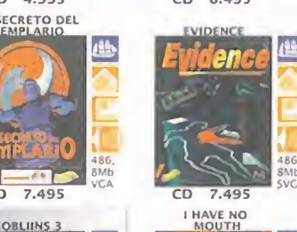

Imagina que eres un experto en seguridad y que para incorporarte en una importante empresa del sector debes entrar en la oficina de tu nuevo jefe y abrir la caja secreta maestra. Primer juego que utiliza *Quicktime VR* como plataforma base. Escenarios 3D.

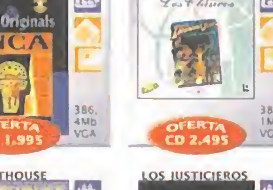
CD 7.495

CD 6.495





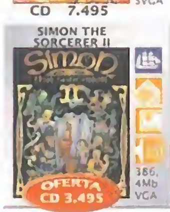







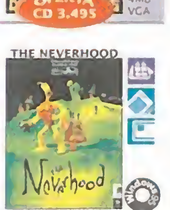






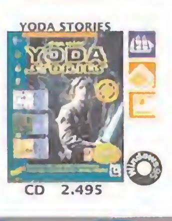












Título	Requisitos	Precio
3 SKULLS OF THE TOLTECS	486, 8Mb, SVGA	CD 7.495
ARK OF TIME	486, 8Mb, SVGA	CD 6.495
BROKEN SWORD	486, 8Mb, SVGA	CD 7.495
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	486, 8Mb, SVGA	CD 4.995
BURIED IN TIME	486, 8Mb, SVGA	CD 6.495
CHRONICLES OF THE SWORD	486, 4Mb, SVGA	CD 7.495
CLANDESTINY		CD 6.495
CYBERIA 2	486, 8Mb, VGA	CD 4.895
DARK SEED II	486, 8Mb, SVGA	CD 7.495
DAY OF THE TENTACLE	386, 1Mb, VCA	OFERTA CD 2.495
DRAGON LORE II	486, 8Mb, SVGA	CD 7.495
ECSTATICA 2		CD 6.495
EL SECRETO DEL TEMPLARIO	486, 8Mb, VGA	CD 7.495
EVIDENCE	486, 8Mb, SVGA	CD 7.495
FABLE		CD 6.995
FADE TO BLACK	486, 8Mb, SVGA	OFERTA CD 2.990
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	386, 4Mb, VGA	OFERTA CD 2.990
GABRIEL KNIGHT	386, 4Mb, VCA	OFERTA CD 1.995
GABRIEL KNIGHT 2	486, 8Mb, SVGA	CD 7.975
GENE MACHINE	486, 8Mb, SVGA	CD 4.895
GOBLINS 1 & 2		OFERTA CD 1.995
GOBLINS 3	386, 1Mb, VGA	OFERTA CD 1.995
I HAVE NO MOUTH	486, 4Mb, VGA	CD 7.495
INCA	386, 4Mb, VGA	OFERTA CD 1.995
INDY FATE OF ATLANTIS	386, 1Mb, VGA	OFERTA CD 2.495
INFERNO	386, 4Mb, VGA	OFERTA CD 1.995
KING'S QUEST VI	386, 4Mb, VGA	OFERTA CD 1.995
KING'S QUEST VII	386, 4Mb, SVGA	OFERTA CD 3.995
KYRANDIA 3	386, 4Mb, VGA	OFERTA CD 1.990
LARRY V	386, 4Mb, VGA	OFERTA CD 1.995
LARRY VI	386, 4Mb, VGA	OFERTA CD 1.995
LAURA BOW	386, 4Mb, VGA	OFERTA CD 1.995
LIGHTHOUSE	486, 8Mb, SVGA	CD 4.975
LOS JUSTICIEROS	386, 4Mb, VGA	CD 2.795
LOST EDEN	486, 4Mb, VGA	OFERTA CD 1.990
MASTER OF DIMENSION		CD 7.495
MISSION CRITICAL	486, 4Mb, SVGA	OFERTA CD 1.995
MONKEY ISLAND	386, 1Mb, VGA	OFERTA CD 2.495
MONKEY ISLAND 2	386, 1Mb, VGA	OFERTA CD 2.495
MUNDO DISCO ARGENTUM	386, 4Mb, VGA	OFERTA CD 2.990
MUNDODISCO II	486, 8Mb, SVGA	CD 7.495
MUPPET TREASURE ISLAND		CD CONS.
NOCTROPOLIS	386, 4Mb, SVGA	OFERTA CD 2.990
PANIC IN THE PARK	486, 8Mb, SVGA	OFERTA CD 4.995
PHANTASMAGORIA II		CD 8.495
SAM & MAX HIT THE ROAD	386, 4Mb, VGA	OFERTA CD 2.495
SHADOW OF THE COMET	386, 2Mb, VGA	OFERTA CD 2.995
SHERLOCK HOLMES II	486, 8Mb, SVGA	CD 6.495
SHIVERS	486, 8Mb, SVGA	OFERTA CD 3.190
SIMON THE SORCERER II	486, 4Mb, VGA	OFERTA CD 3.495
SPACE QUEST I	386, 1Mb, VGA	OFERTA CD 1.995
SPACE QUEST V	386, 4Mb, VGA	OFERTA CD 1.995
SPYCRAFT	486, 8Mb, SVGA	OFERTA CD 2.995
TERRATOPIA	486, 8Mb, SVGA	CD 6.495
THE 11TH HOUR	486, 8Mb, SVGA	OFERTA CD 1.990
THE 7TH GUEST	386, 4Mb, SVGA	OFERTA CD 1.990
THE DIG	486, 8Mb, VGA	CD 6.495
THE LAST DINASTY	486, 8Mb, SVGA	OFERTA CD 1.995
THE NEVERHOOD		CD 8.495
THE RIDDLE OF MASTER LU	486, 8Mb, SVGA	CD 7.495
TIME COMMANDO	486, 8Mb, SVGA	CD 6.495
TIME LAPSE	486, 8Mb, SVGA	CD 7.495
TOMB RAIDER	PENT, 8Mb, SVGA	CD 7.495
TOONSTRUCK	486, 8Mb, SVGA	CD 7.495
TORIN'S PASSAGE	386, 4Mb, SVGA	OFERTA CD 1.995
TOUCHÉ: FIFTH MUSKETEER	386, 4Mb, SVGA	CD 6.995
URBAN RUNNER	486, 8Mb, SVGA	CD 4.975
VERSALLES	486, 8Mb, SVGA	CD 7.495
WOLF	386, 1Mb, VGA	OFERTA CD 1.995
WOODRUFF	486, 4Mb, VGA	OFERTA CD 1.995
YODA STORIES		CD 2.495
ZORK NEMESIS	486, 8Mb, SVGA	OFERTA CD 2.995


MANUAL ESPAÑOL

VOCES ESPAÑOL

PANTALLA ESPAÑOL

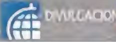
MANUAL INGLES

VOCES INGLES

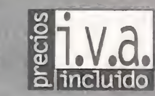
PANTALLA INGLES

AVENTURA GRAFICA

DEPORTIVO

DIVULGACION

EDUCATIVO

EROTICO

estrategia rol · mesa

DUNGEON KEEPER



Peter Molyneaux.... No nos hemos olvidado de nada Ya está aquí el esperado *Dungeon Keeper*. Te quedarás sorprendido con el acabado de este juego.Es un juego de estrategia que nos recuerda en algunos aspectos a *Warcraft* o *Civilization II*, es muy original.
CAMISETA DE REGALO.

CD 6.495

MAGIC EL ENCUENTRO



Si te gustan los juegos de mesa y estrategia, aquí tienes la combinación perfecta: *Magic el Encuentro*. Personajes que hablan, criaturas encantadas y tú como mariscal en un campo mágico de batalla. Brujos, consejeros te ayudarán a llevar tus misiones.

CD CONS.

PRO PINBALL TIME SHOCK!



Si experimentaste la emoción de *Pro Pinball the Web*, aun no has visto nada: *Propinball Timeshock!* supera a su predecesor en gráficos, realismo, niveles de dificultad y diversión.Resolución de hasta 1600 x 1200 pixels. *Sonido Dolby Surround.* 4 niveles de dificultad. Añade tu nombre a la tabla mundial de máximas puntuaciones...

CD 2.795



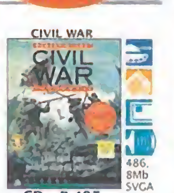




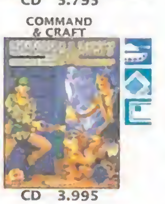
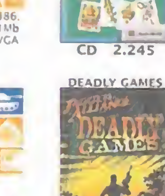






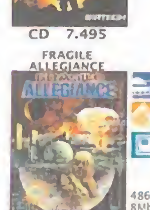


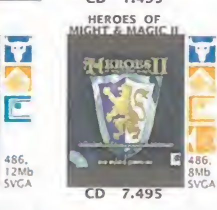






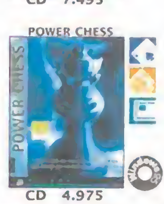


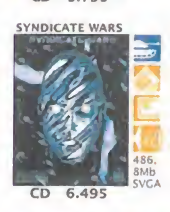






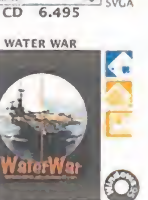
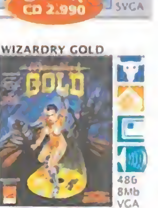









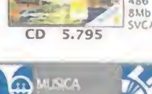
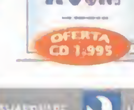



Título	Requisitos	Precio
3D ULTRA PINBALL	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 1.995
3D ULTRA PINBALL 2: CREEP	486, 8Mb SVGA	CD 4.975
AD&D UNDER MOUNTAIN	PENT. 8Mb VGA	CD 6.990
ADMIRAL SEA BATTLES		CD 6.995
AFTERLIFE	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
ALIEN LEGACY		OFERTA CD 1.995
AIV NETWORKS	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
ASCENDANCY	486, 4Mb SVGA	OFERTA CD 1.990
ATMOSFEAR	486, 4Mb SVGA	CD 2.795
AZRAEL'S TEAR	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 2.995
BATTLE BUGS	386, 2Mb VGA	OFERTA CD 3.190
BETRAYAL AT KRONDOR	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
BETRAYAL IN ANTARA	486, 8Mb SVGA	CD 4.995
BIRTHRIGHT	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
CAESAR II	486, 8Mb SVGA	CD 4.975
CAVERWARS		CD 5.795
CD DOMINO	386, 1Mb VGA	CD 2.245
CD MUS	386, 1Mb VGA	CD 2.245
CIVIL WAR	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
CIVIL WAR (WHITE LABEL)	386, 4Mb SVGA	OFERTA CD 1.990
CIVILIZATION II	486, 8Mb SVGA	CD 7.995
CIVNET	486, 8Mb VGA	CD 3.900
COBRA MISSION	286, 1Mb VGA	OFERTA PC 2.995
COMMAND & CONQUER: RED ALERT	486, 8Mb SVGA	CD 6.795
COMMAND & CRAFT		CD 3.995
CREATURES		CD 6.495
DEADLY GAMES		CD 7.495
DEVILS DOMAIN (ADD ONS FOR DIABLO)		CD 3.995
DIABLO		CD 8.495
ELDER SCROLLS: DAGGERFALL		CD 7.495
EPIC PINBALL	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
EXTRA SCENARIOS CIVILIZATION II		CD 1.495
EXTRA LEVELS COMMAND & CONQUER		CD 1.495
FALLEN HAVEN		CD 6.495
FIELDS OF GLORY	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
FRAGILE ALLEGIANCE	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
FULL TILT 2	486, 8Mb SVGA	CD CONS.
GENDER WARS	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
GENE WARS	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
HARVEST OF SOULS	486, 12Mb SVGA	CD 6.995
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
KRUSH KILL'N' DESTROY	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
LORDS OF THE REALM II	486 8Mb SVGA	CD 7.495
MASTER OF ORION 2	486 8Mb SVGA	CD 7.995
MAX	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
MILLENIA	386, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.995
MUZZLE VELOCITY		CD 6.450
NEMESIS	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
OUTPOST	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.995
OVER THE REICH	486, 8Mb VGA	CD 5.795
PINBALL CONSTRUCTION KIT	486, 8Mb SVGA	CD 7.995
POWER CHESS		CD 4.975
SETTLERS II	486, 8Mb SVGA	CD 5.495
SIM COPTER		CD 7.495
SIM EARTH	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
STAR GENERAL	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
STEEL PANTHERS II: MODERN	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
STRIP POKER PROFESSIONAL VOL. 2	486, 8Mb SVGA	CD 5.995
SYNDICATE WARS	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
THEME HOSPITAL	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
THEME PARK	386, 4Mb SVGA	OFERTA CD 2.990
TILT	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.990
TRANSPORT TYCOON	386, 4Mb SVGA	OFERTA CD 2.995
UFO ENEMY UNKNOWN	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
WARCRAFT II	486, 8Mb SVGA	CD 7.995
WARCRAFT	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.990
WARHAMMER	PENT. 8Mb VGA	CD 7.495
WARWIND		CD 7.495
WATER WAR		CD 2.995
WIZARDRY GOLD	486 8Mb VGA	CD 6.495
WOODEN SHIPS & IRON MEN	486 8Mb SVGA	CD 5.795
X-COM TERROR FROM THE DEEP	386 4Mb SVGA	OFERTA CD 1.995






ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MÚSICA · SHAREWARE · UTILIDADES

CENTRO MAIL

TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA TI A LOS MEJORES PRECIOS

deportivos lucha

MOTO RACER



Disfruta del juego de carreras de motos más espectacular que jamás hayas visto. Podrás disfrutar de categorías tan espectaculares como alta velocidad, motocross, y muchas otra que te harán vibrar a tope y vivir toda la emoción de los mundiales de motos.

PENT, 16 Mb, SVGA



CD 6.495

PC FUTBOL EXTENSION 1



Dos magníficos CD-ROM en los que podemos encontrar mejoras del actual *PC Futbol 5.0*, nuevas opciones como 200 nuevos equipos europeos, opción de *Highligths* en el manager, actualización de datos y del proquinielas. Además del *PC Calcio 5.0*.

486, 8 Mb, SVGA



CD 2.350

SPEED DEMONS



Fantástico juego que incluye 8 espectaculares circuitos. Podrás crear tus propias competiciones, podrás escoger entre tres potentes vehículos, juega contra el ordenador o contra uno de tus amigos, y experimenta toda la intensidad de la competición con la opción de jugar en red.

486, 8Mb, VGA

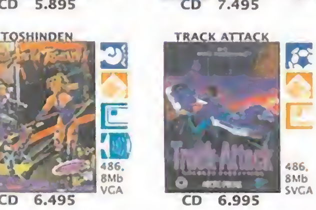
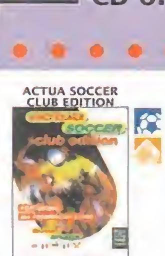


CD 2.995







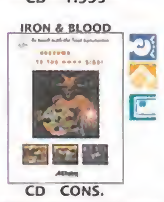










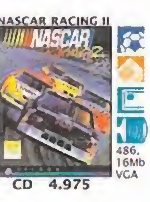


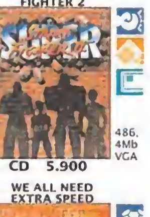










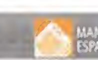


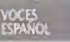






Título	Requisitos	Precio
3DO GAMES: DECATHLON		CD 5.495
3D ULTRA MINI GOLF	486, 8Mb SVGA	CD 3.995
ACTUA SOCCER CLUB EDITION		CD 6.495
ADIDAS POWER SOCCER		CD 5.990
ADD-ONS FOR GRAND PRIX II		CD 1.495
AL UNSER, JR.		OFERTA CD 2.495
AXELERATOR		CD 6.995
CD BASKET '96	386, 4Mb VGA	CD 4.495
DAVIS CUP TENNIS	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
DAYTONA USA		CD 7.495
DEATH RALLY	486, 8Mb VGA	CD 3.895
DECATHLON		CD 6.995
DESTRUCTION DERBY 2	PENT, 8Mb SVGA	CD 7.495
EUROCOPA '96	386, 4Mb VGA	CD 1.995
FIFA 97	PENT, 8Mb SVGA	CD 5.895
FIFA SOCCER MANAGER	486, 8Mb SVGA	CD 5.795
FOOTBAL PRO '96	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
FORMULA KARTS	PENT, 8Mb SVGA	CD CONS.
GRAND PRIX MANAGER	486, 4Mb SVGA	OFERTA CD 1.995
GRAND PRIX MANAGER 2	486, 8Mb SVGA	CD 7.995
INDY CAR RACING 2	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.495
INTERSTATE' 76		CD 7.995
IRON & BLOOD		CD CONS.
JACK NICKLAUS 4		CD 5.795
KICK OFF 97	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
LINKS 386	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
LINKS LS	486, 16Mb SVGA	CD 8.495
MADDEN '97	PENT, 8Mb SVGA	CD 5.795
MANIC KARTS	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 1.495
MEGARACE 2	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
MICROSOFT GOLF 3.0		CD 7.495
NASCAR RACING	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.995
NASCAR RACING II	486, 16Mb VGA	CD 4.975
NEED FOR SPEED 2		CD 6.495
NBA FULL COURT PRESS		CD 7.495
NBA JAM EXTREME		CD 7.495
NBA JAM TOURNAMENT ED.	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 2.990
NBA LIVE '97	PENT, 16Mb SVGA	CD 5.795
NHL '97	PENT, 8Mb SVGA	CD 5.795
ONE MUST FALL	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
PC FUTBOL 5.0	486, 8Mb SVGA	CD 2.795
PGA TOUR PRO		CD CONS.
POD		CD 7.495
POWER F1	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
PRAY FOR DEATH	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.990
RALLY CHALLENGE	486, 8Mb VGA	CD 4.995
RALLY CHAMPIONSHIP	486, 8Mb SVGA	CD 5.495
RALLY CHAMPIONSHIP X MILLAS		CD 2.990
ROAD RASH		CD 5.795
SCORCHER	486, 8Mb SVGA	CD CONS.
SCREAMER	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.990
SCREAMER 2	PENT, 8Mb SVGA	CD 5.495
SEGA RALLY		CD 7.495
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.495
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96-97	486, 4Mb VGA	CD 5.895
SIM GOLF		CD 7.495
SPACE JAM		CD 7.495
STREET RACER	486, 8Mb VGA	CD 5.495
SUPER LEAGUE PRO RUGBY	486, 8Mb SVGA	CD 5.990
SUPER STREET FIGHTER 2	486, 4Mb VGA	CD 5.900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	486, 4Mb VGA	CD 6.495
TEN PIN ALLEY	PENT, 16Mb SVGA	CD 5.795
TEST DRIVE OFF-ROAD		CD 5.795
TOSHINDEN	486, 8Mb VGA	CD 6.495
TRACK ATTACK	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
ULTIMATE SOCCER MANAGER II	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
VIRTUAL KARTS	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.995
WACKY WHEELS	386, 2Mb VGA	OFERTA CD 1.990
WE ALL NEED EXTRA SPEED		CD 3.995
WORLD RALLY FEVER	486, 4Mb VGA	CD 5.495
WORLD WIDE SOCCER	PENT, 16Mb SVGA	CD CONS.
ZONE RAIDERS	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.995



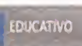











MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLES · VOCES INGLES · PANTALLA INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTIVO · DIVULGACION · EDUCATIVO · EROTICO



arcade plataformas

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA

El título que ha tenido un rotundo éxito en las consolas PlayStation y Saturn, sigue su camino hacia el PC. Los usuarios de ordenadores, podrán disfrutar de una de las conversiones de películas más perfectas que se han hecho como videojuego.

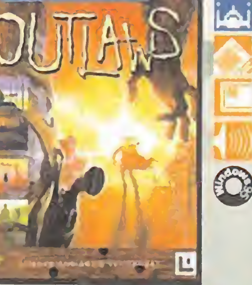



PENT, 16Mb, SVGA

CD 6.495

OUTLANDS

Unos foragidos asesinaron a tu mujer, y raptaron a tu hija, te desposeyeron de todo lo que tenías. Ahora morir será un final demasiado piadoso paraellos....Combina la acción subjetiva en primera persona, con grandes dosis de aventura. Obciones de multijugador a través de Módem o red local. Banda sonora original.



CD 6.495

PUZZLE BOBBLE



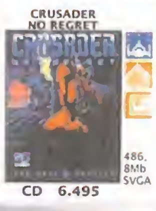
Lo último en juegos de acción y decisioones inteligentes. Las reglas son sencillas: apunta a izquierda y derecha y dispara tus burbujas. Al juntarse tres o más del mismo color, explotarán. Cuando hayan explotado todas pasarás de nivel

CD CONS.



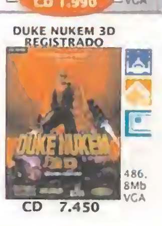


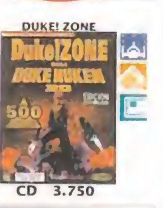




- ARCHIMEDEAN DINASTY — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- BANZAI BUG — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- BATTLEDROME — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.190
- BUG TOO! — PENT, 16Mb SVGA — CD 5.495
- CANNON FODDER 2 — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- CARMAGEDON — CD 6.495
- CREATURE SHOCK — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- CRUSADER NO REGRET — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- DEADLINE ARGENTUM — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990



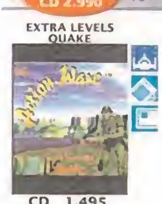


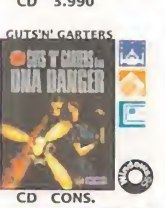

- DEADLY TIDE — CD 4.990
- DESCENT — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- DONALD IN COLD SHADOW — 486, 8Mb VGA — CD 6.495
- DOOM II — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- DUKE NUKEM 3D REGISTRADO — 486, 8Mb VGA — CD 7.450
- DUKE NUKEM PLUTONIUM PAK — CD 3.990
- DUKE! ZONE — CD 3.750
- EARTHSIEGE — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.190
- EARTHSIEGE 2 — CD 7.995




- EXHUMED — 486, 4Mb SVGA — CD 6.495
- EXTRA LEVELS DUKE NUKEM 3D — CD 1.495
- EXTRA LEVELS HERETIC/HEXEN — CD 1.495
- EXTRA LEVELS QUAKE — CD 1.495
- GEX — CD 4.895
- GUTS'N' GARTERS — CD CONS.
- HARDLINE — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- HELLBENDER — CD 4.990
- HERETIC — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990





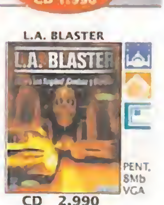




- HEXEN — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- HUNTER HUNTED — CD 6.995
- INDEPENDENCE DAY — PENT, 16Mb SVGA — CD 6.495
- INDIANA JONES Y AVENTURAS — 486, 8Mb VGA — PC 1.995
- JAZZ JACKRABBIT — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- JETSTRIKE — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.995
- L.A. BLASTER — PENT, 8Mb VGA — CD 2.990
- LAST RITES — PENT, 16Mb VGA — CD 3.695
- LODE RUNNER — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995





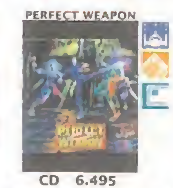




- LOMAX — PENT, 8Mb SVGA — CD 5.795
- LOST VIKINGS 2 — 486, 16Mb SVGA — CD 6.495
- MAGIC CARPET — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- MARATHON 2 — CD 6.450
- MDK — PENT, 16Mb SVGA — CD 4.895
- MECHWARRIOR 2 MERCENARIES — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995
- METAL RAGE — 486, 4Mb SVGA — CD 6.495
- MORTAL COIL — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- PERFECT WEAPON — CD 6.495



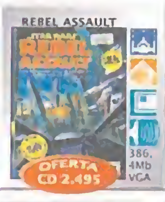






- PANZER DRAGON — CD 7.495
- POWER RANGERS — 486, 8Mb SVGA — CD 2.795
- QUAKE — PENT, 8Mb VGA — CD 5.990
- RAYMAN — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 3.495
- REBEL ASSAULT — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- REBEL ASSAULT II — 486, 8Mb VGA — CD 5.995
- REDNECK RAMPAGE — PENT, 16Mb SVGA — CD 6.495
- RE-LOADED — CD 6.495
- RETURN FIRE — OFERTA CD 1.495

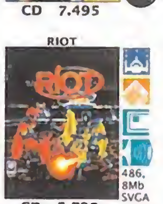


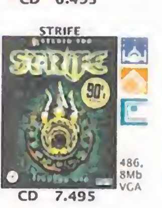




- RIOT — 486, 8Mb SVGA — CD 5.795
- RISE OF THE TRIAD — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- SCORCHED PLANET — PENT, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- SHATTERED STEEL — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.490
- STARFIGHTER 3000 — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- SONIC & KNUCLES COLLECTION — 486, 8Mb VGA — CD 5.495
- STRIFE — 486, 8Mb VGA — CD 7.495
- SWIV 3D — 486, 8Mb VGA — CD 6.495
- TERMINAL VELOCITY — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990





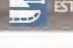
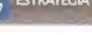
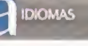


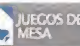




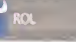


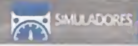
- TERMINATOR: FUTURE SHOCK — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 3.190
- TERMINATOR: SKY NET — 486, 8Mb VGA — CD 6.495
- THE CROW: CITY OF ANGELS — CD 7.495
- THE INCREDIBLE HULK PANTHEON — 486, 8Mb VGA — CD 7.995
- THE ULTIMATE DOOM — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- TRASH IT — 486, 8Mb SVGA — CD CONS.
- TOY STORY — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- VIRTUA COP — CD 7.495
- WOLFENSTEIN 3D — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.990







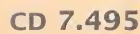

ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MUSICA · SHAREWARE · UTILIDADES

simuladores

F-22 LIGHTNING II

La más alta y detallada simulación de vuelo diseñada en base a la documentación auténtica de Locheed Martin. Con un realismo y velocidad asombrosos basados en terrenos creados en 3D, y compatible para varios jugadores vía network, módem o serie.




CD 7.495

US NAVY FIGHTERS'97



Pilota uno de los aviones de combate más modernos del mundo. Los cazas de la armada norteamericana están preparados para cualquier situación. Disfruta de uno de los simuladores de vuelo de combate más técnicos y espectaculares de este género.

CD 7.495

X-WING VS TIE FIGHTER



Ven y date una vuelta entre el *TIE Fighter* y el Destructor Estelar imperial. ¿Por quién apuestas?. Obtener la victoria final es fácil: derriba a cuantos pilotos Rebeldes puedas y cumple los objetivos. Diviertete tú sólo o con más amigos jugando en red.

CD 7.990


6881 HUNTER KILLER — CD CONS.


1942 PACIFIC AIR WAR — OFERTA CD 1.995

1944 ACROSS THE RHINE — 386, 4Mb SVGA — CD 7.995


A-10 CUBA — CD 7.995


ACES OVER EUROPE — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995


ADVANCED TACTICAL FIGHTER — CD 7.495


AH-64D LONGBOW — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495


AIR POWER — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 2.495


APACHE LONGBOW — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995


A.T.F NATO FIGHTERS — CD 4.895


BACK TO BAGHDAD — CD 7.995

BLACK NIGHT — 386, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990


COMANCHE 3 — 486, 16Mb VGA — CD CONS.


DARKLIGHT CONFLICT — PENT, 16Mb SVGA — CD 6.495

DAWN PATROL — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990


EF 2000 EVOLUTION — 486, 8Mb SVGA — CD 8.495


EXTRA MISSIONS WING COMMANDER — CD 1.495

EXTRA SCENERIES FLIGHT SIMULATOR — CD 1.495


F-117 A — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995


F-14 FLEET DEFENDER — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995

F-15 STRIKE EAGLE II — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995


F-19 STEALTH FIGHTER — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995


F/A 18 HORNET 3.0 — CD 8.995


FALCON 3.0 — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.490


FAST ATTACK — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495

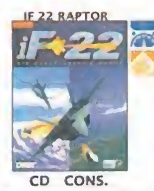

FIGTHER WING — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.995


FLASHPOINT KOREA: LONGBOW — CD 4.895


FLIGHT SIMULATOR 6.0 — CD 8.995

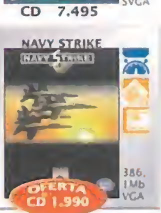

FLYING CORPS — PENT, 16Mb SVGA — CD 8.495

HIND — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495


IF 22 RAPTOR — CD CONS.


JET FIGHTER 3 — 486, 8Mb SVGA — CD 9.995


M1 TANK PLATOON — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995


NAVY STRIKE — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.990


OVERLORD — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990


PRIVATEER — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990


PRIVATEER 2: THE DARKENING — PENT, 8Mb SVGA — CD 8.495

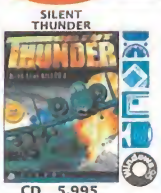

RED GHOST — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495

SAIL 95 — 486, 8Mb SVGA — CD 8.495


SEA WOLF — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990


SHELLSHOCK — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495

SILENT HUNTER — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995


SILENT THUNDER — CD 5.995


STAR CONTROL 3 — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.495


STAR CRUSADER — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995


STARFLEET ACADEMY — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495


STRIKE COMMANDER — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990

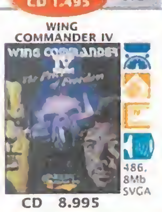
SUPER EF 2000 — CD 8.495


TFX — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995


THUNDERHAWK 2 - FIRESTORM — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995


TIE FIGHTER — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.495


TOP GUN — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995


WING COMMANDER IV — 486, 8Mb SVGA — CD 8.995


X WING — 386, 4 Mb VGA — OFERTA CD 2.495



superofertas


BLACKHAWK

386, 3 Mb VGA — OFERTA PC 795

EMPIRE SOCCER'94

386, 1 Mb VGA — OFERTA PC 995

INTER. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP

286, 1 Mb VGA — OFERTA PC 395

ROL CRUSADERS

286, 1 Mb VGA — OFERTA PC 495

SHANGHAI II

386, 4 Mb VGA — OFERTA PC 495

ZYCONIX

286, 1 Mb VGA — OFERTA PC 395



Lo peor del mes

A pesar del inminente lanzamiento del nuevo microprocesador Pentium II, que según todos, va a revolucionar el mundo de la informática, adquirir en el mercado actual un ordenador cuyas prestaciones vayan dirigidas al mundo del videojuego, se sale del limitado presupuesto de la mayoría de los españolitos de a pie. Sin ir más lejos, adquirir un Pentium Pro, con hardware de calidad, puede acercarse al medio millón de pesetas. Cifra que se nos antoja un tanto alta, si consideramos que en breve estará disponible el nuevo y superior chip de Intel.

¿Cómo... afectará la salida del flamante Pentium II a los actuales precios de Pentium Pro y MMX?

¿Cúal... será el juego de estrategia que se alce con la supremacía teniendo en cuenta el elevadísimo número de lanzamientos?

¿Cuándo... llegará el día en que un juego no pueda diferenciarse de la misma realidad?

¿Cuánto... tardarán Sega y Sony en sacar al mercado una consola de 64 bits?

Hace 10 años...



Qué lejos quedan aquellas épocas en las que éramos capaces de teclear inmensos cargadores repletos de complejos caracteres con tal de conseguir algún truco para nuestro juego favorito. En el número 26 dimos buena cuenta de los de «Bubbler», «Imposaball», «Gunrunner» e «Inspector Gadget», entre otros. Cuando tuvimos que repasar su contenido, no pudimos evitar que multitud de recuerdos afloraran en nuestra cabeza, como suponemos que os ocurrirá a muchos de vosotros al recordar aquellos inolvidables títulos.

Humor por Ventura y Nieto



FORMIDABLE...

... que haya tenido esa gran acogida entre todos vosotros el suplemento basado en la historia del ordenador y del software, que desde el número pasado venimos regalándoos, junto con la revista. La verdad es que con lectores como vosotros da gusto hacer cosas que se salen de lo normal. Gracias a todos.

LAMENTABLE...

... que en España no exista regulación alguna sobre los servidores de acceso a Internet. Lo normal fuera de nuestras fronteras es que un número limitado de proveedores den servicio a toda la demanda. Aquí, han aparecido proveedores hasta debajo de las piedras. Esto en sí no debería ser un problema, incluso una señal positiva de libertad de mercado. El problema es la baja calidad de muchos de estos, y la consecuencia, que sus clientes no puedan jugar una partida por TCP/IP con ningún otro usuario en igualdad de condiciones. ¿Variedad?, sí. ¿Calidad?, no tanta como desearíamos.

¿QuÉ He HeCHo yO PaRa MeReCeR EsTo?

Aunque esta carta iba dirigida en un principio a la sección Cartas al Director, su interesante contenido, de tintes críticos y polémicos, nos ha decidido a pasarla a este apartado de la revista, mucho más acorde. Ahí va la queja que **José Ramón Lorenzo** nos mandó por e-mail:

"El motivo de mi carta es comentaros un problema que llevo sufriendo desde diciembre del año pasado, cuando tras enterarme del lanzamiento del juego «Privateer II: The Darkening», pensando que sería un digno sucesor de uno de los juegos que más me han gustado, salí corriendo a comprarlo. Una vez instalado, y cuando ya estaba disfrutando de sus gráficos, sonido y su gran ambientación, tuve la desagradable sorpresa de que fallaba. Me daba un error del estilo "memory assertion failed...". Inmediatamente llamé al teléfono de asistencia al cliente que viene en el manual y, cuál no fue mi sorpresa, cuando me dijeron que era un error de programación del juego y que ya tenían una lista de espera de gente con mi mismo problema. Después de esperar un mes, y ante la falta de noticias, me di una vuelta por la Web de Origin (http://www.ea.origin.com), donde encontré un Patch en el que se decía solucionaba ese y otros problemas que habían surgido con el juego. Después de bajarlo e instalarlo, mi decepción llegó a límites indescriptibles cuando el juego volvió a "cascar", con un mensaje de error exactamente igual al de antes. En el teléfono de asistencia al cliente de Madrid, la única información que me habían dado es que "están traduciendo el Patch..." ¡Llevan casi 4 meses traduciéndolo!

¿No tienen ni idea de inglés? Ahora me explico por qué un juego traducido sale casi un año después del original en inglés. Lo raro es que tarde sólamente ese tiempo...

Las dos últimas veces que he llamado a éste teléfono, me he encontrado con un contestador automático, ni siquiera se molestan ya en responder. ¡Buena asistencia al cliente!

Por otra parte, el servicio de asistencia al cliente de Origin, a través de Internet, se empeña en mandarme configuraciones, discos de arranque, y demás zarandajas, sin llegar en ningún momento a solucionar mi problema. Si de verdad es un fallo de programación, digo yo que no se solucionará con una configuración distinta de un equipo, sino revisando el patch y corrigiendo el error. Parece que no les entra en la cabeza...

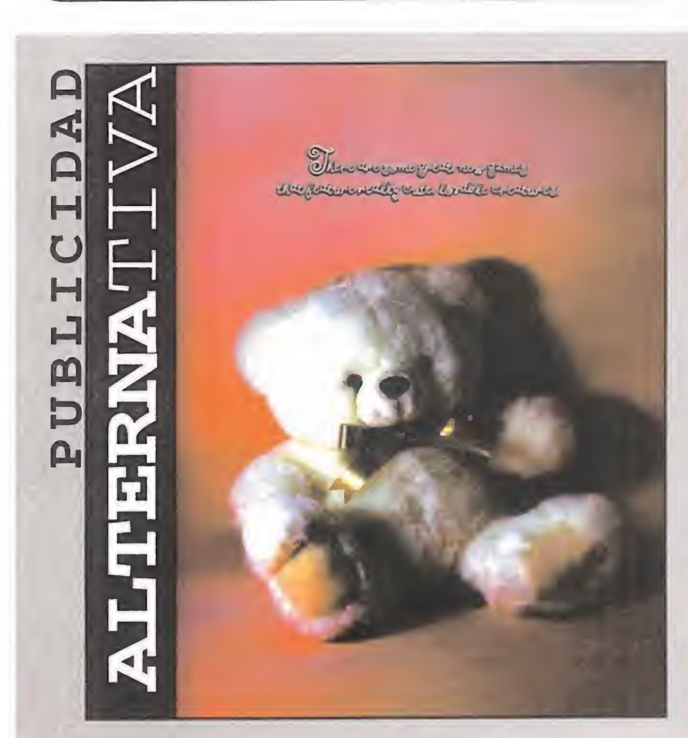
¿Cómo es posible que las grandes compañías muestren ese desprecio por sus clientes? ¿Por qué sacan al mercado un juego mal programado? Luego se quejan de que la gente piratea el software. ¡No me extraña! ¿Quién se arriesga a gastarse 8.500 ptas. en un juego y que resulte que luego está mal programado y encima no lo solucionan? ¿Por qué las revistas del ramo no se hacen eco de estas cosas, para que los usuarios nos enteremos y no caigamos en los timos y estafas de estas compañías?"

Ante esta situación tan peliaguda, en la que se cuestiona la utilidad de los servicios técnicos, de los que tan orgullosos están todos los distribuidores, no nos queda más que reflexionar profundamente y ver quién tiene la culpa en todo este embrollo.

Si tenéis un problema con alguien o con algo, relacionado con el mundo del juego y la informática, por favor no dudéis en enviarnos una carta a la siguiente dirección:

MICROMANÍA
C/ De Los Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes.
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña
EL SECTOR CRÍTICO.
También podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
sectorcritico.micromania@hobbypress.es

PUBLICIDAD ALTERNATIVA





Pocas cosas en este mundo mejores que un osito de peluche para expresar inocencia, paz y tranquilidad. Pero si algún adjetivo sirve para describir a «Quake» desde luego no es ninguno de los anteriores. Una partida a este sensacional e histórico juego puede llegar a convertir este simpático muñeco en un trozo de trapo con agujeros de principio a fin. Esta agresiva publicidad ha sido la elegida por Activision para la presentación de sus nuevos packs de misiones para «Quake». Desde luego, el resultado es ciertamente impactante; muchos pensarán que demasiado.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
3D ULTRA MINIGOLF	CD(WINDOWS)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB	12 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	SB	NO	DIRECTX
ARCHIMEDEAN DINASTY	CD	486DX4/100	PENTIUM/90	8 MB (16 MB RECOM.)	35 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	SB	NO	COMP. WIN95
CARMAGEDDON	CD	PENTIUM/75	PENTIUM/166	16 MB	16 - 264 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	AD, SB, GR	MODEM, RED	COMP. WIN95
COUNTERSTRIKE	CD(WIN95, DOS)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	30 MB	VGA/SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	AD, SB, GR, RL	TODAS	------------------
DUNGEON KEEPER	CD(WIN95, DOS)	486DX4/100	PENTIUM/75	8 MB (16 MB RECOM.)	65 MB	SVGA	CUADRUP.	RATÓN	AD, SB, GR	MODEM, RED, SERIE	IPX(DOS/W95)
ECSTATICA II	CD	PENTIUM/60	PENTIUM/133	16 MB	40 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	SB	NO	------------------
EXHUMED	CD(WIN95, DOS)	486DX/33	486DX2/66	4 MB (8 MB RECOM.)	39 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	SB	MODEM, RED	------------------
FALLEN HAVEN	CD (WIN 95)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB	30 - 85 MB	SVGA	DOBLE.	RATÓN, TECL	SB	MODEM, RED	------------------
FORMULA KARTS	CD(WIN95, DOS)	PENTIUM/90	PENTIUM/120	8 MB (16 MB RECOM.)	33 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY, PAD	TODAS	RED	------------------
GUTS´N´GARTERS IN DNA DANGER	CD(WIN95, DOS)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB	85 - 157 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	SB. GR, RL	NO	------------------
K.K.N.D.	CD	PENTIUM/75	PENTIUM/133	16 MB	27 - 58 MB	SVGA	TRIPLE	RATÓN, TECL	AD, SB. GR, RL	MODEM, RED, SERIE	COMP. WIN95
LAST RITES	CD	PENTIUM/75	PENTIUM/166	16 MB	16 MB	VGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	AD, SB. GR, RL	MODEM, RED, SERIE	4X RECOM.
MUZZLE VELOCITY	CD	486DX4/100	PENTIUM/90	12 MB (16 MB RECOM.)	15 - 35 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	SB	NO	COMP. WIN95
MONOPOLY	CD	486DX4/100	PENTIUM/90	12 MB (16 MB RECOM.)	15 - 35 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	SB	NO	COMP. WIN95
MYST. EDICIÓN ESPECIAL	CD(WINDOWS)	386DX/33	486DX/33	4 MB	2 MB	SVGA	SIMPLE	RATÓN	SB	NO	------------------
Q! ZONE	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB	25 MB.	VGA/SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	SB	MODEM, RED, SERIE	QUAKE ORIG.
SAFECRACKER	CD(WIN95)	486DX2/66	PENTIUM/90	16 MB (24 RECOM.)	15 - 550 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	NO	DIRECTX
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	CD(WIN95)	PENTIUM/75	PENTIUM/133	16 MB	1 MB	SVGA	DOBLE	TECLADO, PAD	TODAS	NO	DIRECTX
THE CROW. CITY OF ANGELS	CD(WIN95)	PENTIUM/75	PENTIUM/120	8 MB (16 RECOM.)	5 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY, PAD	TODAS	NO	DIRECTX
X-WING VS TIE FIGHTER	CD(WIN95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB	3 - 180 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	TODAS	TODAS	4X RECOM.

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

ESTE MES, EN EL CD-ROM

DEMOS EN EXCLUSIVA

No te pierdas la oportunidad de disfrutar los juegos de máxima actualidad.

- Fallout
- Tiger Shark
- Waterworld
- Wipeout XL
- Legacy of Kain
- The Need for Speed II
- X-MEN: Children of the Atom





TRAILERS

Los próximos estrenos de la gran pantalla, en casa.

- Bean
- Fuera de Juego



NIVELES

500 nuevos niveles para Quake y Duke Nukem 3D





PREVIEW

Las primeras escenas de un juego que promete ser espectacular.

- Dark Earth



Y ADEMÁS,

para no estar desconectado:

- InfoSurf
- Hobby Link 1.13
- Índice interactivo de Micromanía